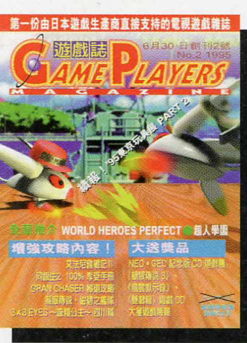

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1995年11月10日
第11號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
特大獎
大量次世代遊戲機、遊戲精品送俾你
藤崎詩織追求計劃
《心跳回憶》隱藏角色、
隱藏秘技大公開
總力特集
次世代遊戲改造配件
ACTION REPLAY
全力攻略
TACTICS OGRE
聖劍傳說3
天地創造
藤丸地獄變
《VIRTUA FIGHTER CG集》、《結婚前夜》有乜嘢睇？
每本港幣35元
推廣優惠價
每本港幣28元


創刊號


創刊2號


第3號


第4號


第5號


第6號


第7號


第8號


第9號



第N號（未有！）

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM
◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01
填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02
寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03
寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04
等收書啦！

METHOD B——親臨補購
補購地址：旺角太子道西206號8樓（近花墟球場）
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午3時至6時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：
年齡：
地址：

聯絡電話：（日間）
（夜間）
郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）
支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×		=$
		×		=$
		×		=$
		×		=$
郵費		×	$6.5	=$
合計				$

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》問卷調查＋送大禮TURBO版

參加表格

請將印花A及B貼在此格

問卷部分

1. 你喜歡哪一類型遊戲？（可選多項）
   □動作　□格鬥　□RPG　□動作RPG
   □戰略RPG　□歷險　□戰略／模擬
   □體育　□足球　□賽車　□射擊
   □智力　□桌上　□其他：＿＿＿＿

2. 你家中擁有以下哪些遊戲機？（可選多項）
   □PLAY STATION　□世嘉五代　□SATURN　□PC ENGINE
   □PC-FX　□任天堂　□超任　□3DO　□NEO · GEO　□LASER ACTIVE
   □IBM PC　□GAME BOY　□GAME GEAR　□VIRTAL BOY
   □其他：＿＿＿＿

3. 你預備購買的下一部主機是哪一部？（選一項）
   □PLAY STATION　□SATURN　□PC ENGINE　□PC-FX　□3DO
   □3DO M2　□NEO · GEO　□IBM PC　□GAME BOY
   □GAME GEAR　□超任　□任天堂64　□VIRTAL BOY　□PIPPIN
   □其他：＿＿＿＿

4. 這三個月內你所購買的遊戲當中，原裝遊戲約佔多少？（不記名的，請放心）
   □完全沒有　□不足10%　□11-30%　□31-50%　□50%以上

5. 你最喜歡哪一期《遊戲誌》？＿＿＿＿
6. 你最喜歡《遊戲誌》哪一部分？＿＿＿＿
7. 你最不喜歡《遊戲誌》哪一部分？＿＿＿＿
8. 你認為《遊戲誌》應該增加哪些內容？＿＿＿＿
9. 你可有閱讀日本電視遊戲雜誌的習慣？
   □沒有　□有；書名：＿＿＿＿
10. 你還有其他寶貴意見嗎？＿＿＿＿

個人資料

姓名：＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿
性別：＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿（　）
地址：＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿

你喜歡左列哪一款海報：＿＿＿＿
你的T恤尺碼是：□L　□M　□S
假如你獲得海報或精品獎，你希望以郵寄方式還是親自領獎？
□郵寄領獎　□親自領獎

問卷請寄「旺角郵政局郵政箱74298號」《遊戲誌》，信封面註明「遊戲誌問卷調查9510」字樣。

本問卷調查恕不接受影印表格參加

統計夏季本地遊戲成績
大送次世代遊戲精品

第二階段

《遊戲誌》問卷調查＋送大禮 TURBO版

獎品總值超過五萬元！

大家有沒有存好刊於第十期《遊戲誌》的「遊戲誌印花」，準備贏取次世代代機主大獎呢？第二期印花現在就刊出來了，快填妥參加表格，貼好印花，把你的寶貴意見寄來吧！

超級次世代大獎

獎額：1名　獨佔三款次世代機



◆PLAY STATION（有S輸出版本）一部連遊戲一個



◆SEGA SATURN（220-240V亞洲NTSC版）一部連遊戲一個



◆VIR-TUAL BOY一部連遊戲三個

PLAYSTATION機主獎

獎額：5名

各獲PLAY STATION（有S輸出版本）一部連遊戲一個

SEGA SATURN機主獎

獎額：5名

各獲SEGA SATURN（220-240V亞洲NTSC版）一部連遊戲一個

VIRTUAL BOY機主獎

獎額：5名

各獲VIRTUAL BOY一部連遊戲三個

《鬥神傳2》特別獎

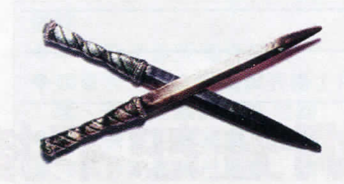
《鬥神傳2》STAFF T恤
獎額：5名

《鬥神傳2》襟章
獎額：5名

ELLIS短劍一對
獎額：5名







《第四次超級機械人大戰S》特別獎

《第四次超級機械人大戰S》宣傳枱墊
獎額：5名

《九龍風水傳》特別獎

《九龍風水傳》襟章
獎額：5名



《豪血寺一族2》特別獎

花小路KURARA T恤
獎額：5名



SUPER KURARA T恤
獎額：5名



《ACTION REPLAY》特別獎

PS版《ACTION REPLAY》VOL.1及2
獎額：3名

SS版《ACTION REPLAY》獎額：3名

參加辦法

剪下刊於第十及十一期遊戲誌上的「遊戲誌印花」，貼在參加表格上，並填妥參加表格及個人資料，寄「旺角郵政局郵政箱79489號」《遊戲誌》，信封面註明「遊戲誌問卷調查9510」字樣，便可參加大抽獎，贏取超級次世代大獎。

截止日期：1995年11月17日

集齊兩期次世代印花
奪取超級次世代大獎

注意：是次問卷調查不接受影印本參加

鳴謝：COMPUTER CENTURY、TAKARA CO., LTD.、HUDSON SOFT CO., LTD.贊助部分獎品

遊戲誌印花
印花B



強勁無倫次世代大獎獎品完全列陣！

《心跳回憶》特別獎

PS版《心跳回憶》遊戲CD-ROM
獎額：2名



《心跳回憶》大拼圖
獎額：2名

藤崎詩織小拼圖
獎額：3名

虹野沙希小拼圖
獎額：3名

片桐彩子小拼圖
獎額：3名

早乙女優美小拼圖
獎額：3名

月曆大獎

《ROMANING SA・GA3》
獎額：3名

《STREET FIGHTER II V》
獎額：3名

《鐵拳》月曆
獎額：3名



等身大海報獎

銀河公主傳說優奈2
獎額：2名

侍魂-都築和彥版奈戶流留
獎額：2名



雜錦大獎

SS遊戲《結婚前夜》
獎額：1名

SS遊戲《VIRTUA FIGHTER》CG集（JACKEY篇）
獎額：1名

PCE遊戲《銀河公主傳說優奈2》
獎額：1名

《銀河公主傳說優奈2》枱墊
獎額：3名





《鐵拳》T恤 獎額：5名

《STREET FIGHTERS II》T恤
獎額：5名

《ROMANING SA・GA 3》設定資料集＋人物主題曲集
獎額：2名

FALCOM ART COLLECTION 畫集
獎額：1名

《BRANDISH》相架
獎額：1名

《KING OF FIGHTERS》系列匙扣
獎額：40名

海報大獎

獎額：各5名

心跳回憶
侍魂3～斬紅郎無雙劍
TACTICS OGRE
卒業CROSS WORLD
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X
BRANDISH 3
鬥神傳
侍魂
STREET FIGHTERS II V
VAMPRIE
魔劍道2
賭博勇者
VIRTUA FIGHTER
FEDA
V-TENNIS
CLASSIC ROAD
EXECTOR









11月10日第十一號
No.11 1995

目錄

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、威記◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, 206 PRINCE EDWARD ROAD WEST, MONGKOK, KOWLOON, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2393-9090 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

圖　例

機　種

- 3DO
- NEO・GEO
- 街機
- PC ENGINE
- 任天堂
- PC 個人電腦
- PC-FX
- PLAY STATION
- GAME BOY
- 超級任天堂
- GAME GEAR
- SATURN
- 世嘉 CD
- VIRTUAL BOY
- 世嘉五代

遊戲性質

- 動作遊戲
- 戰略／模擬遊戲

- 智力遊戲

- 對戰格鬥遊戲
- 體育遊戲

- 桌上遊戲

- 角色扮演遊戲
- 足球遊戲
- 電影
- 動作角色扮演遊戲
- 賽車遊戲

- 電子圖書

- 戰略角色扮演遊戲
- 射擊遊戲

- 其他遊戲

- 歷險遊戲

其　他

- 雙打

- 多人參與
- 需記憶卡／有記憶進度功能

- 通訊對戰

- 不適合十八歲以下人士


遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）

預你唔睇（編者話）

驚天謀殺案
殘忍阿伯買起蛇王一家

【本刊無責任編輯ARES報道】十一月五日晚，本刊四名員工於晚飯後突見數名途人聚集於太子道本×車行前大呼小叫。在查看後，發覺原來是一條長約一尺，看來有毒的可愛小蛇在作緩步跑。由於當時所有看熱鬧的人群已不顧而去，故本刊四人便背起通知衙門及觀察小蛇的神聖任務，可惜此時駭人的凶案便隨之發生。一名見義勇為的阿伯竟不知從那兒找來兩塊大磚，並於奮力向小蛇一擲後便張揚而去，只留石下目定口呆的四人。可憐小蛇下身爆裂，就連肚中的蛋也遭到全滅的命運，但小蛇卻又未完全死去。而大概五分鐘後，兩名衙差終從車行隔鄰的旺角警署到達，並雞手鴨腳地對準其頭部埋單，之後本刊四名員工便懷著依依不捨的心情結束當天的蛇王之旅，返回老巢死門。（ARES）

真係估唔到，原本只係玩嘢嘅《遊戲誌》使用手則，原來對讀者好重要㗎！

話説係第十期出街之日，編輯部收到個喊苦喊忽嘅讀者來電，話佢一個唔小心，用啲高度揮發性嘅天拿水抹甩咗《遊戲誌》印花A一大截，問我哋可唔可以收順啲，接受佢個「印花」俾佢參加抽獎。唉，估唔到，兩期唔提大家就出事，以後都係唔好亂咁CUT個使用手則囉……吓？今期又係因為太多料唔夠位？咁就淨係注意一項啦！（米奇）

就如上期在編者話所説的一樣，在下趁上期殺稿完畢的少許時間去了日本玩。由於有前兩次日遊時累積的經驗，想去的地方都不用花時間再找，結果每天回酒店時雙手總是一袋袋的戰利品（好重呀！）。

總括來説，今次日遊可算是成功的，不少在下一直忍手不買的遊戲軟件及動畫影碟，都能以化算得多的價錢購入（例如以半價購入一套全新的影碟，或是不足＄300的YUNA 2新貨），但結果仍是花了不少錢，幾經辛苦才找清的卡數又再一次過「叉爆」了。

希望新年時能有時間和資金再去瘋狂購物吧……（一邊發白日夢一邊開工的J.J）

哈！哈！哈！又一期了！今周真是不幸的一周，首先是自己的身體不好，所謂財多身子弱，唔……不這個問題已經解決了！解決的方法……當然是「大花費」，而且是買機、買GAME！而且大買書，又買月曆，嘩！可愛的錢呀！飛呀飛呀……不過，現在真是心情暢快，所謂無錢一身輕，現在身無長物，反而覺得……好開心……呵……呵……呵……（又變成窮光蛋的赤目黑龍）

最近，筆者成家都去晒美國探親（當然，筆者冇咁好彩有得去），在此希望外公冇事。

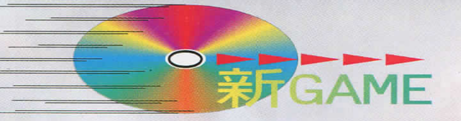
屋企冇晒人，當然唔敢成日喺公司通頂，唯有將工作帶番屋企做……點知小病一場……

返到公司後，筆者張工作枱已經倫陷，而且正被ARES征用中……唯有用番佢張枱！

然哩啲事嚮公司經常發生，冇乜好講，但今期冇乜靈感，只好呃吓版位，睇怕都差唔多，完。（PUYU神）

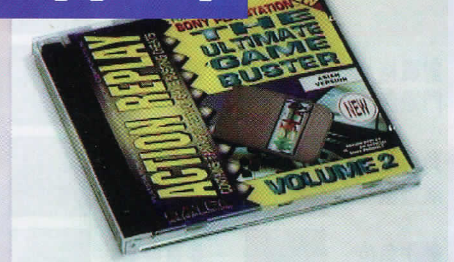
使用本書時之注意事項……

5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、滋水拭抹本書。



P.S S.S ACTION REPLAY

不死!最強!神!功!護體!!



呀!果個衰仔JJ,竟然係月尾咁銀根短缺嘅日子仲有錢去日本玩,真係乞人憎,難為眾兄弟於「未來水」世界受盡水退腳趾尾的乾煎之苦,一於要劈佢兩刀至得。不過個衰仔番嚟後,喺戰利品中竟然有三舊叫「ACTION REPLAY」嘅嘢,嘩!好嘢嚟喎,一於收歸國有,無得反抗!

乜嘢咁巴閉?

究竟「ACTION REPLAY」係乜東東呢?查實佢喺一間叫「DETEL ELECTRONICS」嘅公司於英國生產的非正式PLAY STATION及SATURN軟件,當中的資料能就將部份遊戲的程序改動,令遊戲出現「有用」的程序錯誤如不死,最強裝備或可選玩所有版面等現像出現,簡單點便像坊間的超任改版遊戲,不過出現於PS及SS便實在令人驚訝。

PLAY STATION用

ACTION REPLAY VOL 1

由於是先鋒作品,故VOL 1的「人造秘技」亦來得較多及較震撼,當中以RIDGE RACER的超高速跑車最為特別,同時此軟件亦因此於坊間引起一陣迴響。



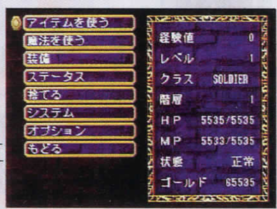
KINGS FIELD

程序:啟動遊戲後,於標題畫面中於SYSTEM中的LOAD選擇AREA 1,之後於「AREA 1國王軍營舍的十字架前」開始遊戲。之後,在插回正常的記憶卡後,遊戲仍可以當時之狀態貯存記憶。





秘技:HP/MP最大GOLD有65535G、單元12件類:各五個、武器12種、防具:盾五種類、頭五種類、身體五種類、腕三種類、足四種類。



香港都有得賣

係呀,查實啲幾舊嘢於香港已老早到貨,不過啲舖似乎唔知寶啫。就以PS的「ACTION REPLAY VOL 1」為例,早於數月前已經有舖擺出來,就連本刊亦已老早得手,立刻買下研究。不過由於盒面文字乃日文,故大部份店員及玩家也不知就裡,知道的人也不多,卒之什至有舖將當中的記憶拆開並覆製來賣,以為奇貨可居。至於早前到各場「巡邏」,PS嘅「Vol.2」亦已到貨,而且連SATURN盒都有擺出嚟,各位有興趣的讀者不妨到場問價。

球轉界

程序:於開機畫面中選「MEMORY CARD 1」,在DATA LOAD中選第一個DATA便行,之後在遊戲完畢時,玩者可換回正常的記憶卡及按□鈕來作資料貯存。

秘技:剩下的球數有九個及不再減少、第一個人物由「SWORD SHIELD」開始,但令球數不減的密碼將無效。

鐵拳

程序:在人物選擇時,在MICHELL的位置再按→便可選用隱藏人物。

秘技:可選用八名中級首級,當中有KUNIMATU、Armor King、P. Jack、KUMA、HEIHACHI、LEE、WANG及ANNA。



CRIME CRACKERS

程序：於FILF1 ACT1中選擇「Rescue」，並於Opening開始時選「劇本由最初開始」。之後於第一個、最初的地窟入口開始遊戲。

秘技：艾美莉亞、當那及利莎的STATUS變成最高、全四十五種單元及各人物的武器皆全。







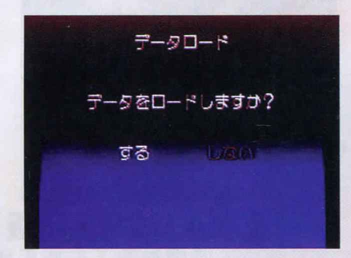
極上沙羅曼蛇！

沙羅曼蛇！編

程序：於標題畫面選擇「LOAD」後進行遊戲。

秘技：不論是1P或2P，玩者人數均有九十九隻。





極上沙羅曼蛇編！

程序：於標題畫面選擇「LOAD」後進行遊戲。

秘技：不論是1P或2P，玩者人數皆有二百五十六隻之多。





PLAY STATION用

ACTION REPLAY VOL.2

實在令人有些失望，可能是VOL.1中搏得太盡忘記留料，故VOL.2內容上明顯減少，只有五個遊戲的特別記憶。但值得留意的還是盒面上還登有「AND MORED！」的字句，究竟是甚麼葫蘆賣甚麼葯呢。



KILEAK,THE BLOOD

程序：與平常進行遊戲一般，但在開始時需選「CONTINUE」於B-01開始遊戲。此外要注意的是在中途SAVE前先要換上正常的記憶卡。

秘技：護盾的數值不會削減，而最初時只有57%，但途中可不斷以取單元增加，同樣增加後不再削減。此外武器已足有全八種類及Ver.SP。

JUMPING FLASH！

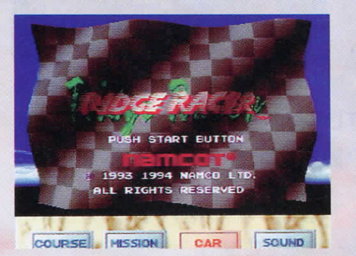
程序：於標題畫面中選「LOAD」，並讀取「DATA1」。

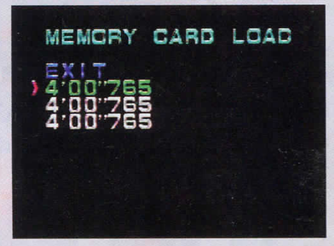
秘技：於「Time Attack」中可選擇WORLD1至WORLD5共五版進行遊戲。

RIDGE RACER

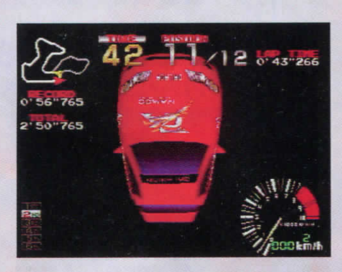
程序：在OPTION中選擇「RECORDS」，跟著選「LOAD」，之後在EXIT以外有三項同時間的記憶選擇。可在之後換回記憶卡作SAVE。

秘技：（第一項）可選用共十三種車作賽。（第二項）除初級及中級的賽道外，跑車會以超高速前進，但操控會是非常困難。（第三項）可選擇十三種車及選玩八個賽道。





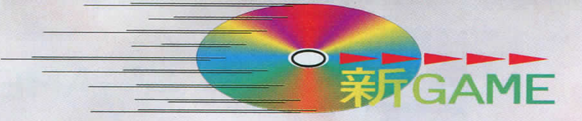




ACE COMBAT

秘技：可選擇所有版數及戰機，金錢方面亦已全滿狀態。





ARC THE LAD

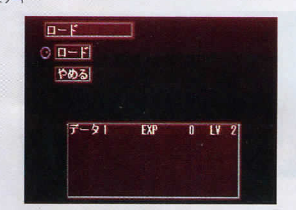
秘技：開始遊戲時已集齊所有道具，所有角色已於全裝備狀態。

KINGSFIELD II

秘技：遊戲開始時，武器及護甲已於全滿狀態，道具亦已集齊。







METAL JACKEY

秘技：超高機動力及護甲



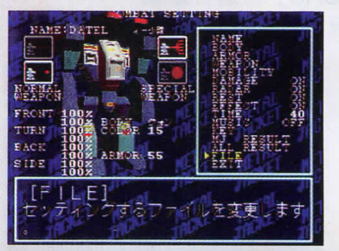
PHILOSOMA

秘技：可於任何難易度選玩所有版數。

SATURN PRO ACTION REPLAY







本來以PLAY STATION的記憶卡作遊戲資料的改動已見利害。誰知有關開發人員竟看準 SATURN 那直入 RAM 的外置記憶卡，直接改動 LOAD 入 RAM 中的遊戲程式，認真變態。

ASTEL

秘技：機數無限、無限能源、最強無敵。

BATTLE MONSTERS

秘技：PLAYER1 無限能源。





BUG！（美版）

秘技：無限 ZAP 、機數無限、無限能源。

BLUE SEED

秘技：人物 1 無限 MAX LIVE 、人物 1 無限 MAX 體力，人物1無限防御力，人物人無限機敏性、卡1—9選擇(01—19)。

CLOCK WORK KNIGHT（歐版）

秘技：無限能源、無限時間、隻數無限。

CLOCK WORK KNIGHT（日版）

秘技：隻數無限、無限能源。

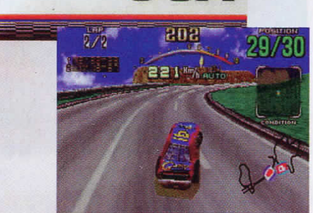
DAYTONA USA（歐版）

秘技：時間無限、可使用所有車及馬、更改 RACE COURSE1—3 的圈數、更改 LAP COURSE1—3 圈數。

DAYTINA USA（日版）

秘技：時間無限、可使用所有車及馬、 COURSE1—3 的車數剩下五輛、 COURSE1 圈數變成 16 圈、 COURSE2 圈數變成 10 圈、 COURSE3 圈數變成 6 圈。







LAST GLADIATORS（日版）

秘技：多一個 MULTI-BALL



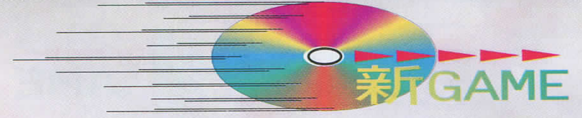


OUTLAWS OF THE LOST DYNASTY（日版）

秘技：PLAYER1 無限能源。

PLAYER DARGUON（歐版）

秘技：SCENIC MODE 無限能源、WIZARD MODE 高速飛行、無限 CREDIT 、練習 LOUD1-7 、 EXTRA GAME (LEVEL O) 、 INSTANT GAME 。



PANZER DARGOON（日版）

秘技：最強無敵、WIZARD MODE 高速飛行、簡易 MISSILE LOCK、無限 CREDIT。

制服傳説

秘技：PLAYER1無限體力、時間停止倒數、解除程式保護。





RACE DRIVIN

秘技：無限制時間、OFF ROAD 時間無限制。





ROBOTICA（美版）

秘技：燃料無限、機關砲無限、鐳射砲無限、飛彈無限。

SHINING WISDOM（日版）

秘技：BLUE JAR無限、FEATHER無限、MIRROR無限、GOLD KEY 無限、SILVER KEY 無限、GREEN BOOK 無限、ROCK/STONE 無限、EMPTY JUG 無限、滿 GREEN JUG 無限、滿BLUE JUG無限、KEY無限、KEY無限、GOLD KEY無限、SILVER KEY 無限、GOLD BOOK 無限、BLUE 光線無限、冰無限、火無限、風無限、STRENGTH無限、速度無限、力無限、MONKEY POWER 無限、逆方位法無限、SMALL CHARACTER 無限、小劍無限、大劍無限、最大劍無限、SILVER BOLTS 無限、GOLD BOLDS 無限、GOLD GLOVES 無限、SILVER GLOVES 無限、BOXING GLOVES 無限、MONKEYS 無限、METAL GLOVES 無限、GREEN BOLTS 無限、BLUE BOLTS 無限、HELMET WITH WINGS 無限、車無限、JUDO SUIT 無限、最大金錢無限、能源無限。





忍（日版）

秘技：飛鏢無限、隻數無限、DRAGON POWER 無限、BLUE POWER 無限、最強無敵、SUPER POWER 無限、能源無限。





STREET FIGHTER MOVIE（日版）

秘技：PLAYER1 最強能源（MEGA ENERGT）、程式保護解除。

VIRTUR FIGHTER REMIX （日版）

秘技：PLAYER1 無限能源、SUMO MODE、PLAYER 一擊必殺、程式保護解除。





VIRTUA FIGHTERS（歐版）

秘技：PLAYER1 / 2 能源無限、SUMO MODE、人物轉為日本大小、ZOOM OUT (1000 OUT-C000 IN)

VIRTUA FIGHTERS（日版）

秘技：PLAYER1 能源無限、SUMO MODE、DUTTY FIGHTERS、HILL FIGHTING、ZOOM OUT（1000 OUT-C000 IN）、程式保護解除。

VIRTUA FIGHTERS（美版）

秘技：PLAYER1 / 2 能源無限、ZOOM OUT（1000 OUT-C000IN）、ENABLE RANKING MODE、NEW OPTION (BELOW EXIT)、程式保護解除。

VIRTURL HYDLIDE（日版）

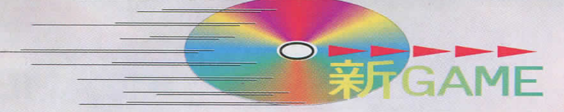
秘技：能源無限、最強無敵。

總結



經測試過後，發覺三隻 ACTION REPLAY 的性能的確不俗，但相比之下，SATURN 卻比 PLAY SATION 的優勝，蓋此是由於 PS 的可動範圍較為被動，而在 VOL.1 後，VOL.2 似乎失卻了一份吸引力，但 VOL.2 中則仍有一有趣謎語，那便是在目錄中有一項「AND MORE！」。在推斷之下，由於設計公司身在英國，故理論上如仍有記憶便應適用於一些有日本版以外版本的遊戲，大家不妨發掘一下。

至於 SATURN 方面，盒中有一單張説明如連郵費於日後再寄回該公司，他們便會免費送上強化版本，可說十分抵食。此外，由於 SATURN 版本有手動的更改機能，因此理論上除上述秘技外，用家更可自己設定一些密碼來製造新秘技，而本刊某傢伙更成功將「DAYTINA USA」比賽中的車輛改至只剩下一輛，以此已足見其可塑程度，故不論探索範圍及發展方面，SATURN 版本絕對是一件不俗的選擇。

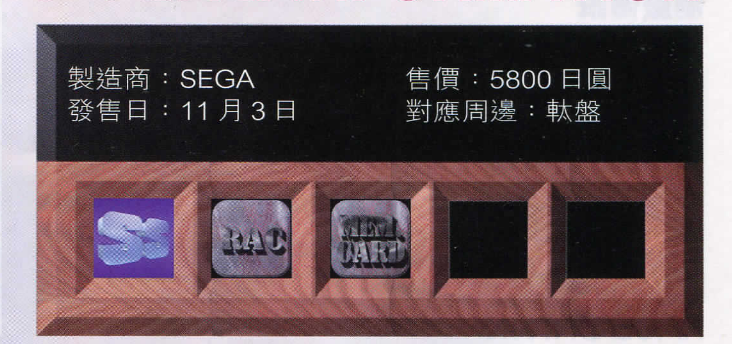




SATURN 第一隻 F-1 GAME

F-1 LIVE INFORMATION

製造商：SEGA　　售價：5800 日圓
發售日：11 月 3 日　　對應周邊：軟盤



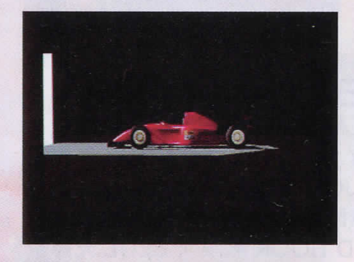
一級方程式賽車現場直播

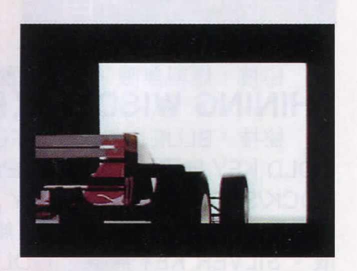
尤如猛虎出閘的 DEMO 畫面

DEMO 畫面是由十分威猛漂亮的電腦動畫所組成，片內的那一架法拉利被描繪得十分威猛，將一級方程式賽車的魅力表現無遺，不過，為甚麼不是巴烈頓不是威廉士，而是法拉利呢？真令人費解……

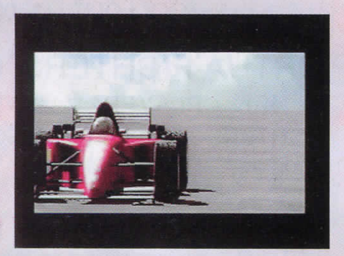


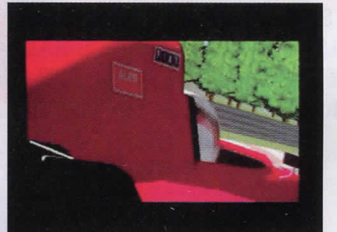














由 FOCA 和 FUJI TELEVITION 提供資料

本 GAME 最大的特點就是由 FOCA 和 FUJI TELEVITION 提供有關資料，例如賽車的性能，車手的資歷，車隊的實力，還有賽道的資料等，都是經過詳細考究製作而成的，所以對於一些 F-1 車迷來説，就是一隻非比尋常的好 GAME 。

根據真實賽道製作而成的賽路

本 GAME 共有 3 條賽道包括德國的賀根咸，日本的李鹿與及摩洛哥的蒙地卡羅，代表了快中慢的速度。由於蒙地卡羅賽道的資料都是真實的，圍繞著跑道的歐洲式建築物多不勝數，而且還是依照著真實的建築物去描繪，所以不單只美麗，並且很有真實感呢？除此之外賀根咸的森林區和鈴鹿的遊樂場都一樣是依照實景去設計出來的。


◆蒙地卡羅充滿多歐陸色彩的蒙地卡羅


◆海岸的風景一樣美


◆賀根咸是被森林包圍著的


◆摩天輪都忠實移植的鈴木賽道

現場一樣的旁述報道

最近有很多運動GAME都有旁述，例如足球，棒球，籃球及摔角等，但相信《F1》的旁述可算是數一數二的了，皆因他們三人全都是專業人仕，而三位旁述員分別是負責解説賽車性能要點的今官純，即場評述員三它正治和PIT REPORTER川井一仁。假若閣下是略懂日語的話，就會聽到今官純正在解釋為甚麼麥拿倫車隊的MP4/10要加裝GENTER WING，又或者聽到三它正治在猛烈地批評閣下的駕駛技術，然後川井一仁又會詳細地報告PIT內的狀況……真的是非常熱鬧。

LIVE WINDOW

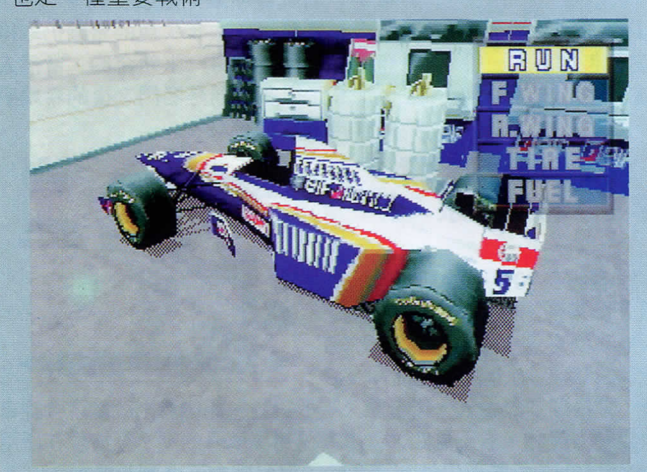
是一個報導各車情況的視窗，不過大部份時間都集中於閣下的賽車，筆者提議一定要關了它，否則便會拖慢畫面。



→LIVE IWINOW會以不同角度去捕捉賽車的狀況

賽車的調校

在比賽前若果不仔細地調校賽車，那麼在賽事中便不能發揮出賽出的應有水準、而且在賽前預定計劃入多少次PIT也是一種重要戰術。



F－WING

賽車的前擾流器，一共有5級可以調校，角度越大（即數字越大），下壓力便越大，令賽車有更好的過彎性能，但最高速度便會降低，相反角度越小，極速便越高，但卻減低了過彎時性能。

R－WING



賽車的定風翼，一樣有5級調校，情況和F－WING一樣。在直路較多的跑道時應該把角度校細，以求有更高的極速，但在一些彎多路窄的跑道便要將其角度校大，令到過彎時更加穩定。

一樣可以轉視點

既然本GAME是由多邊形所組成，那就沒有理由不能改視點的了。GAME中是有兩個視點可供選擇，第一就是看到整架車的樣子，方便在轉彎時看到更多訊息，第二就是模擬在車倉內看出來，使到臨場感更強。



◆比較易控制的視點



◆更刺激的車倉模式，但難度較高

三種不同的賽車模式

GRAND PRIX

跑道就是先前提過的鈴鹿，賀根咸及蒙地卡羅，是真實的F-1賽事。比賽共有8個圈，而現場旁述就只會這模式中登場。只要連續在該三條跑道勝出，便能看到真正的ENDING。

ORIGINAL

除了原本的3條F-1跑道外，更加入3條原創的跑道，基本上3條跑道都由一條變出來，改成初級，中級和高級，可以令閣下有一個新的體驗。由於沒有了旁述，故此適合一些好靜的朋友。

TIME ATTACK

是一個專創造最高圈速的模式，跑道內只有閣下的賽車，並沒有其他賽車；而車胎和電油是不會消耗的，閣下大可以集中精神地創出最高圈速，不用被其他所要素分心。

TIRE



在賽前應該決定用哪種車胎，因為會直接影響入PIT的次數。TYPE B的壽命較長而路面抓著力較低，適合高速的賽道，TYPE C的路面抓著力較強，但很快便要換胎，適合彎多的賽道。

FUEL



賽車動力之源，賽車一共可以裝200公升的電油，但當然不要裝滿，皆因電油越小，賽車的加速力便越高，所以在賽前應決定入多少次PIT，然後將電油平均分配，這樣可以發揮出最高水準。

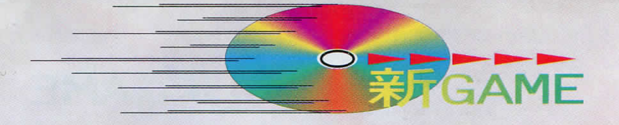
何時入PIT？

在比賽中是沒有提示在何時入PIT，但當車胎快將用完時，便會很易甩尾，這時便應入PIT，另外，當電油即將耗盡的時候就要快快入PIT加油，否則.……就算你想推車也不能了。



◆電油快用光了，馬上入PIT加油吧！





車隊資料介紹



BENETTON 巴烈頓
車手：舒麥加

國籍：德國

94 年和今年的 F-1 總冠軍。在以往，巴烈頓的賽車車架一直有很好的評價，但礙於引擎馬力輸出較細，以至無法染指錦標，但今年改用了雷諾引擎，情況便大大不同了，成為一支實力強橫的頂班隊伍。

舒麥成為有史以來最年輕取得連續冠軍的車手，可算是當今車壇的第一人，而明年則會轉投法拉利，且看能否為法拉利取得失落前後一共 16 年的世界冠軍。



FERRARI 法拉利
車手：亞里斯

國籍：法國

賽車壇中名門望族，擁有最多GP場數的勝利，可惜步入80年代中期後賽車的發展不及其他車隊，蹤使是世界上第一支採半自動波的車隊，也不能取得總冠軍，就算當年有文素和保魯斯在陣亦徒然；車隊明年以高薪挖走舒麥加，且看成績如何。

正與前日本國民美少女後藤久美子打得火熱的亞里斯，終於在今年加拿大一役取得首場勝利，明年將會和他的拍檔見加一齊過檔巴烈頓。



WILLIAMS 威廉士
車手：希爾

國籍：英國

近幾年的皇牌車隊之一，但去年因失去了天才車手冼拿，令車隊的實力被削弱。威廉士的車架一向都是最先進的車架，而技術總監赫特除了是一個天才外，更是一個少有的忠臣。車隊明年簽下名賽車手韋利夫的兒子，他本身是組 INDY 的賽車手，而威龍引擎則繼續支持。

今年表現得比去年失色的希爾仍取得總亞軍，而且還博得一張新合約，當然人工也加高了很多。同是名門之後的希爾明年將會再更大的挑戰。

McLAREN 麥拿倫
車手：夏健倫

國籍：芬蘭

在 80 年代中開始一共取得 7 次總冠軍的超級車隊，但近年因得不到出色的車手助陣，又沒有強力的引擎動力，成績開始慢慢下降。在季初時曾得文素參加，又有平治提供引擎，組成一個 3M 組合（McLAREN，MERCEDES-BENS，MANSELL），但可惜後來卻因文素覺得座位太細而退出了車隊。

夏健倫正是麥拿倫的首席車手，技術已經有相當火喉，但因麥拿倫賽車的性能及不上其他強隊，所以成績仍有待進一步提升。

TYRRELL 泰利爾
車手：片山右京



國籍：日本

曾經在70年代雄霸一時的英國老牌車隊，曾經推出過不少令人驚嘆的賽車，最出名的莫過於6輪賽車與及 90 年的 HIGH NOSE 賽；前者屬前無古人，後者屬來者的設計，而後者則改變現今賽車的氣動力設計，君不見四大強隊都是用高車鼻的嗎？至於現在所用的 YAMAHA 引擎則仍然有待考驗，但耐戰力已得到改善。

現今F-1比賽中唯一的日藉車手片山右京，技術平平，在比賽中往往早收油，早落 BRAKE，所以成績亦很普通亦不足為奇。

6 大賽道介紹

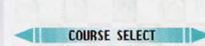
SEGA MOTOR LAND NOVICE

是條原創的跑道，在三條跑道中是最易跑的，可以說是初學者的好場地。若想熟習一下本 GAME 的操作，先到這裡跑幾個圈吧。

建議 SETTING

F—WING：2
R—WING：3
車胎：B
電油：40L／ 4 圈





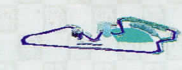
SEGA MOTOE LAND ADVANCED

原創跑道的中級版，是把 NOVICE 的跑道擴大後再比賽，即是比原來跑道跑得更多更遠。難度方面，比原本的賽道難了少許，但相信一般人都可以應付得來。

建議SETTING

F—WING：3
R—WING：3
車胎：C
電油：50L／ 4 圈





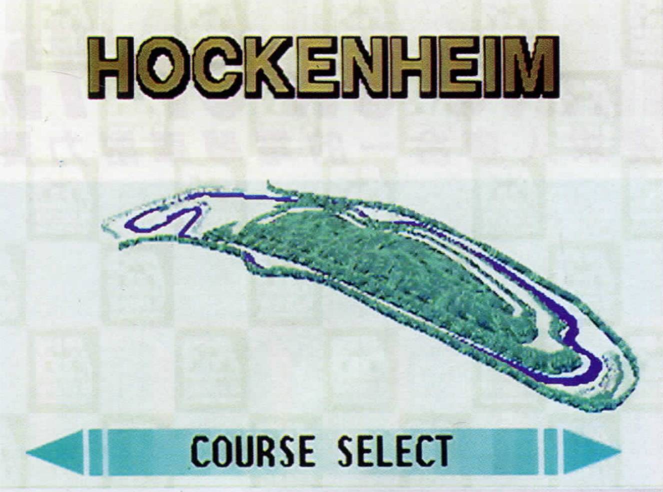
SEGA MOTOE LAND EXPERT

是一條充滿連續彎角的最高級跑道，難度自然也是最高的，若然在初級和中級賽道中勝出後再想挑戰自我的話，請來此跑道一顯身手，順度可以看看 SEGA MOTOE LAND 的原本面貌，因為EXPERT 跑道亦是由初級跑道演變而成。

建議 SETTING

F—WING：3
R—WING：4
車胎：C
電油：60L／ 3 圈





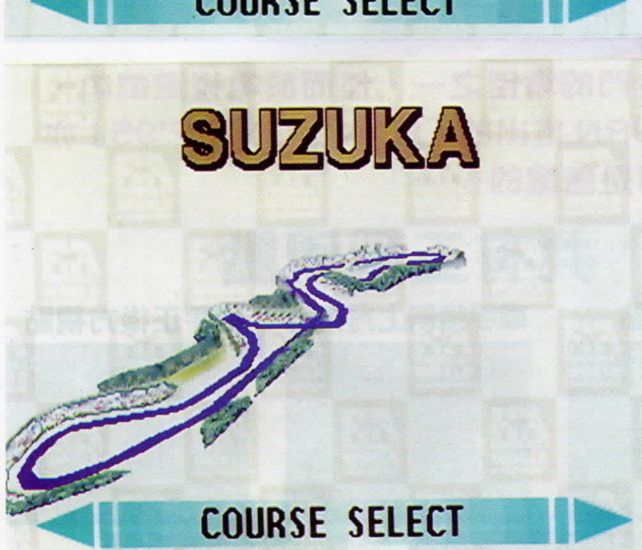
GERMANY HOCKENHEIM 德國 賀根咸

是現存在世的兩條最高速跑道之一(另一條則是意大利的蒙莎），全程莫約被森林佔據了70%。由於整條跑道的正路較多，所以大可以「踩到盡」，當中的幾個S彎都很易過，唯一要注意的就是臨衝線前的幾個彎，因為很容易便會「波 OUT」，另外，車胎的損耗和高耗油量均是要注意的地方。

建議 SETTING

F—WING：2
R—WING：2
車胎：B
電油：60L／ 3圈





JAPAN SUZUKA 日本 鈴鹿

在1987年才加入作F-1跑道的鈴鹿，是目前亞洲唯一的F-1跑道。比起賀根咸，鈴鹿需要更多的技巧，特別在那髮夾彎和臨尾那個「N字彎」，後者更是在1989年時保魯斯和冼拿相撞的地點，其兇險之處可想而知。順帶一提建築在遊樂場旁的鈴鹿更是本田車廠的試車場。

建議 SETTING

F—WING：3
R—WING：4
車胎：C
電油：60L／ 3圈





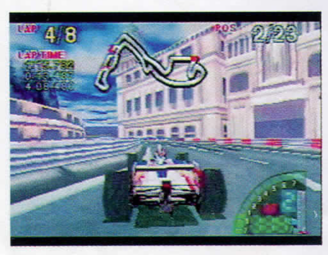
MONACO MONTECARLO 摩洛哥 蒙地卡羅

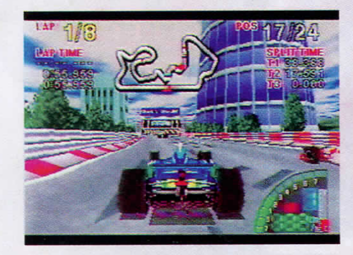
毫無疑問，蒙地卡羅是F-1跑道中最難的跑道之一，不但彎多路窄，而且極難爬頭，也許如此，蒙地卡羅就是眾多車手最想贏的一條跑道。巧合地，澳門東望洋跑道實在和蒙地卡羅有很多相似的地方，首先大家都是以賭場聞名於世，大家都有一個髮夾彎，亦有一段位於海傍的跑道，再加上兩者都是街道賽。平心而論，這條跑道真是本 GAME 最難的跑道，初學者一落場肯定會變成碰碰車，希望閣下可以征服這條跑道吧！

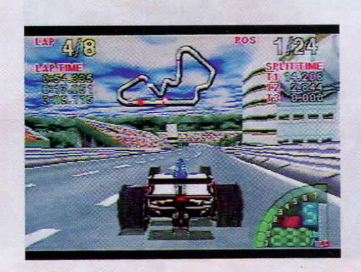
建議 SETTING

F—WING：5
R—WING：5
車胎：C
電油：50L／ 4圈











HANG ON GP '95

要求人車合一的電單車耐力賽



於電單車的賽事中，耐力賽可說是較冷門的項目之一，然而於電視遊戲中，耐力賽卻是出場率最高的，而先陣子 SATURN 推出的「HANG ON GP'95」亦是以耐力賽為題的遊戲，但其耐力賽模式卻是隱藏的……

基本的兩種模式

GP RACE

基本上可說是簡化了的耐力賽模式，遊戲中玩者跑五圈便可完成賽事，而賽道則共有六條。於遊戲初段，玩者只可選擇頭三條的初級賽道，而在三條賽道也取得三甲成績後才可選用後三條的高級賽道。

TIME TRIAL

玩者與電腦作單對單時間賽的模式，基本上可說是作練習用，在「學有所成」後便可挑戰「GP RACE」，正式攻略遊戲。

共有三種視點

車手主觀視點



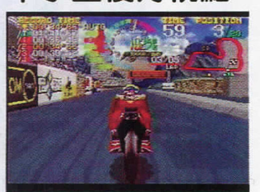


車手後斜上方視點





車手正後方視點



五台隱藏戰馬

在將六條賽道也以三甲成績攻略後，玩者便算完成第一部份的遊戲，而玩者亦可選用多五台隱藏的戰馬。



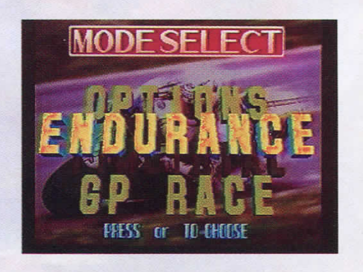
第六台，最強戰馬登場

在可選用隱藏戰馬後，玩者只要選用任何一台新車，並取得一定成績（冠軍）後，此台最強的戰馬便會登場。

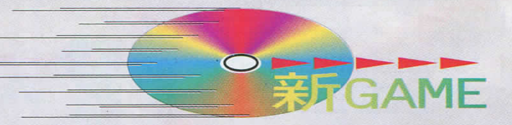


隱藏的真正模式

真攪旦！說明是耐力賽卻沒有真正的耐力賽！喂喂，玩不了只是你斤兩未夠而矣。在完成初段賽事後，玩者只要利用新車，並在所有賽事中再取得冠軍後，隱藏的耐力賽模式便會出現。在此模式中，玩者必須於六百秒內在各賽道跑出最多的圈數。









賽道一：

ALBATROSS CLIFF REEF

此賽道可說是遊戲中的超初級賽道，基本上玩者只要能穩定地操控賽車便可說踏出勝利的第一步。而要較為注意的便是進出隧道的線位及轉彎時的油門操控，盡量以可接受的高速進行，以減低時間上的損耗。

一開始便有一頗深的彎，注意油門的操控。



彎尾立刻左轉切入隧道



出隧道時要以外線片出

之後保持左線轉彎

跟著以左切右入隧道

出隧道後保持右線

以內彎省時間迎接終點

安全通過並不難

賽道四：

LONG ALBATROSS CLIFF REEF

第四條賽道可說是賽道一的延長POWER UP版，而由於改道是以「閘牆」改動而成，故與賽道一的分域區難免較為險要。加上在習慣賽道一的入線後，要突然採取相反方向急轉的確須要用上一定的記性，而玩者亦需多加注意彎角的處理，因只要稍為一碰便會「一飛沖天」。



在起點深彎要改為左轉



小心碰撞，只要控制油門及線位便可



之後的右轉髮夾要收油急轉

不久後有一深彎，彎尾要按R片入

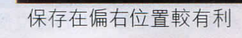




跟著再有一個左髮夾，要一口氣完成







保存在偏右位置較有利

取得冠軍並不太難



賽道二：
GREAT CRIMSON WALL

於賽道二中，大量複合急彎穿插交替便是其特色，玩者在此賽道必需純熟利用L及R鈕來片彎，並且要配合油門及刹車掣的收放，否則只會變成「鬼馬碰碰車」。此外由於彎多，故盡量減少碰撞及跑得一條好線便更見重要，好令賽車發揮出更高速度，取得好成績。

剛起步又是一左轉暗斜，要小心處理



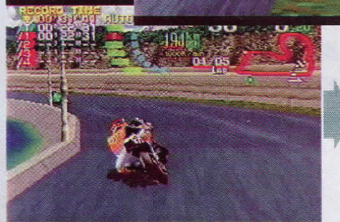


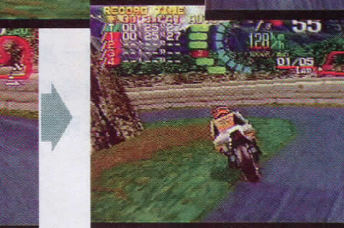
彎後要立即右切，否則會撞牆

右轉時保持左線

出隧道後有一連串左右彎，要用L、R鈕片

以左切右片左進隧道

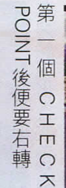

此彎要收油及保持左線


以右切左入髮夾彎



賽道五：
NORTH CRIMSON WING

基本上是賽道二的強化版。賽道中的急彎更見變態，此外在路邊設下更多陷阱，稍為一碰便會炒車。此外由於賽道變長，故如在第一圈太多失誤便難以在以後抽頭而出，會連頭車尾轆也看不到。此外那連續三個髮夾彎亦須處理得宜，否則即使不炒也會白白浪費大量時間或被後車趕上。此外，在彎尾搶位入線亦是此賽道的必殺技倆。



第一個CHECK POINT後便要右轉





小心矮欄，一觸即炒

第一個髮夾便可追到另一個髮夾

之後以右切左收油入

收油、彈BANK、片，同時進行






再要小心矮欄，小心線位便行


最後內線入外線切右到終點



賽道三：NEW DWELLS

初級賽道中難度最高的一條，基本上要用上頭兩條賽道中所領悟的所有技倆。而隧道中的彎角亦要適當處理，否則會成為落後的關鍵。此外在出隧道後的一段更考操控，稍一不慎便會平白增加腳程，損失不必要的時間。而最終的超級髮夾彎更要小心處理，否則後車便會一口氣趕到超前及衝線。


一開始又是一暗斜深彎，但不可一口氣死片


入隧道以收油左切右便能輕鬆步過

出隧道後的急彎要收油片入，並後彎尾再按油門修正

之後是九曲十三彎，要善用LR

上橋後要選偏右線

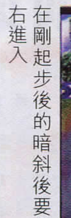

要命的左髮夾，收油貼左彎心入

之後又一合急髮夾，成功便能衝線



賽道六：LONG NEW DWELLS

遊戲中最困難的一條賽道，只要攻略成功便能爆機，但當然又是賽道三的強化版。玩者要注意的是此版的改動處似不多，但所玩之處卻往往要命，定要小心處理，如在起步後的暗斜後便要靠左線行進入新路，而於隧道中的改道更要一改第三條賽道中的習慣。而在選車方面，筆者便推介最後一台的黑黃車，因其加速力、扭力均能勝任此版所要求。


在剛起步後的暗斜後要靠右進入



彎後有一大S彎才入隧道

隧道尾的右線已遭堵塞

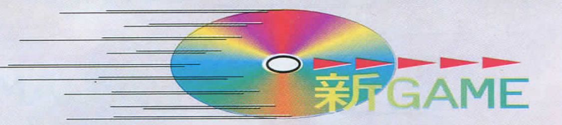
不要太貼左線，要隨時準備右轉


出隧道後稍為收油便可滑過




在此要較狠地搶線


髮夾已不再是難事





將街機版完全移植的 PUZ GAME

PUYU PUYU 通 2

發賣日：10月27日	售價：4800日圓
製造商：COMPILE	容量：CD_ROM

SS　PUZ　2P.　MEM. CARD

超激烈對戰 PUZ GAME 大解剖！！！









玩前必讀



相信香港的朋友對《PUYU PUYU》（啫喱方塊）有一定的認識，因為這個PUZ GAME曾經推出過MD版，SFC版，PC-E的SCD版、GG版、GB版與及個人電腦版，差不多可以講是全機種制霸，可想而知它的受歡迎程度的確是十分之高。在去年年底COMPILE更推出第2代PUYU PUYU，而且還舉辦第一回全日本「PUYU MASTER」大會，更在早前招待了一大班老人家參加PUYU比賽，就單以一個PUZ GAME來說，《PUYU PUYU》已經取得極高的成就。

香港的情況又如何呢？

由於《PUYU》先後在不同機種上登場，所以香港的玩家亦對此GAME頗有認識，但由於此GAME並非易玩，更要求極快的思考和反應，所以真正識玩的人並不多，就連街機版的《PUYU 2》也非常罕見，看來人們都只懂得玩《PUZZLE BOBBLE》這種既簡單又易學的遊戲。

移植在 SATURN 上

早在去年底，《PUYU PUYU通（2）》已經推出16M的MD版，但在香港只有小量存貨發賣，這可能令到某些有心人向隅。不過，現在終於推出了SATURN版，在畫面和音效方面比街機版有過之而無不及而且更有大量存貨，相信可以讓更多人領略到這GAME的樂趣了。



基本玩法和規則

非常簡單，只要將4個以上的同色PUYU連在一起便直排橫排都可以，甚至十字型，S字型都可，但卻不可斜排。



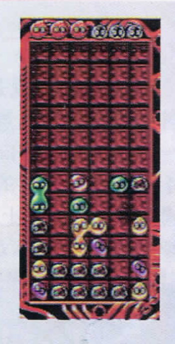






透明PUYU

只要消去一行PUYU，便會有一定數量的透明PUYU「送」給敵人，作為障礙之用，消去得越多，「獎品」便越多，直至完全履蓋為止。另一方面，只要消去一行PUYU，那麼圍著四周的透明PUYU便會同時消去，可說是百搭PUYU。









2大模式

1個人玩《PUYU PUYU》

練習模式



一共有四位新角色登場，電腦的難度較低和PUYU下降的速度較慢，當然是為一些初學者而設，若連這四名小嘍囉都不能應付，就不能步進高手之列，若想與朋友對戰時大顯威風，則應在此多多練習。







普通模式





與街機的單打模式相同，32位敵人分開把守一座共有六層的魔塔，和敵人對戰時只要取得足夠分數便可向上一層進發。在上到塔頂時會有3個BOSS招呼你，努力吧！







「通」模式



所謂通模式，就是要將36個敵人（連四個新角色）逐一逐一的消滅，是個非常困難的模式，幸好能夠將進度SAVE，否則要一次打爆機就會很花時間，在對最後幾個角色時，不單速度很高，而且敵人的攻勢十分厲害，對腦部思考、判斷力和神經反應都有很嚴峻的考驗。



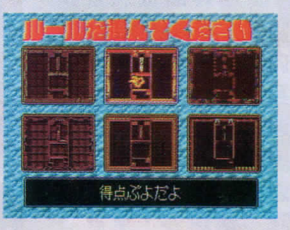


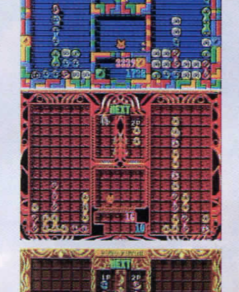




2個人玩PUYU PUYU

顧名思義，這是一個雙打模式，由於人腦不是電腦，大家都會經常出錯，所以便增加了不少刺激，尤其是大家的連鎖到處飛的時候，就更加緊張了。另外，雙打模式也一共有6種不同的場地。





★基本玩法

與單打模式一樣，只不過將對手換成人。

★分數PUYU

主要將透明的PUYU消去取得更高的分數。

★石化PUYU

由敵人「送」過的石化PUYU，需要2次才能消去。

★6個消法

普通PUYU是只要4個連在一起便消去的，但在這裡要6個連在一起才可消去，而且更有石化PUYU降下。



★2個消去

只要將2個PUYU連在一起便可消去，但一樣會有石化PUYU降下。

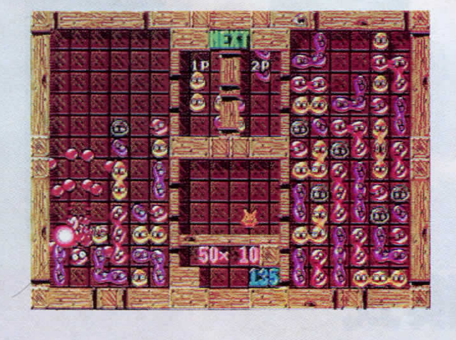
★EDIT

可以自由地選擇遊戲的規則，創出一個屬於自己的PUYU PUYU。

技術篇

COOL DOWN PLEASE！

在對戰時最重要是冷靜，需知道一子錯，滿盤皆落索，尤其在最後的3，4行時更甚，因為初學者通常都在最後3，4行時驚惶失措，將原本可以自救的機會都白白浪費。所以保持頭腦冷靜是本GAME致勝的先決條件。



必殺武器—「連鎖」

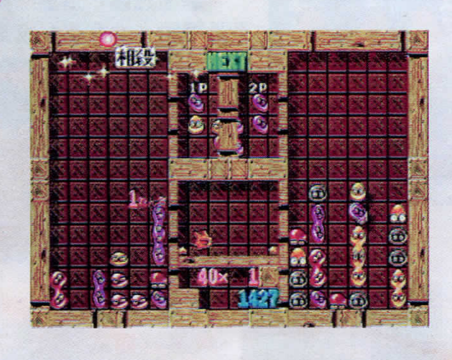
何為連鎖？就是當時消去一組PUYU後，而另一組PUYU跟著也給消去（注意，並不是一次過消去兩組PUYU），這時便有一堆透明PUYU向對方攻擊，連鎖越多，攻擊力越大，通常3至4連鎖會令對方的攻勢暫時停頓，5至6連鎖會將對方推向死亡邊緣，7連鎖以上則可將對方完全封死，永不超生，所以，如何製造連鎖就是本GAME的最大奧義。





新規則之雙殺

相殺的意思就是當雙方都有透明PUYU向對方攻擊時，便會互相抵消；例如一個4連鎖遇上對方同時的2連鎖時，便只會剩下3連鎖的攻擊力，所以除了快速外，更要有強大的連鎖才可一次過將對方消滅。



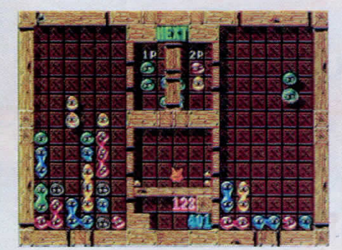
新增加之半組PUYU預觀

在前作只可預觀下一組PUYU，但在今次卻再可看到接著的一組，即是一次過可看到兩組即將落落下的PUYU，對於策劃連鎖是很有用的，必須多加留意。

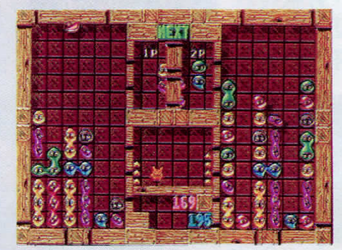


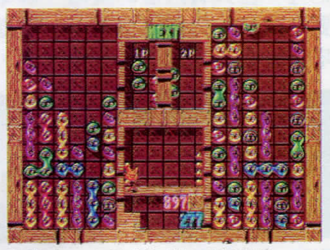
實戰連鎖介紹

對於初學者而言，太複雜的連鎖總是遙不可及的，筆者便在這裡公開幾個比較簡單的連鎖，希望對大家有所幫助。


◆以黃色為引


◆黃色消去後，藍色便二連鎖

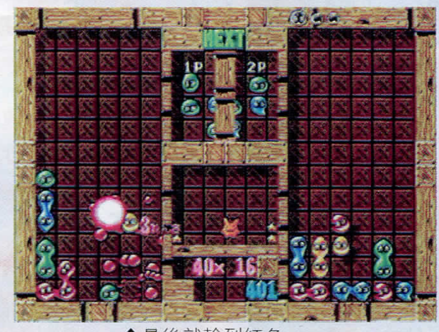

◆黃、紫各三粒做底；以藍色為引


◆黃紫二色最高可砌三粒做面

L型3連鎖

實用性：容易
破壞力：一般

是個簡單易用的3連鎖，但威力只屬一般，可以作為練習之用。

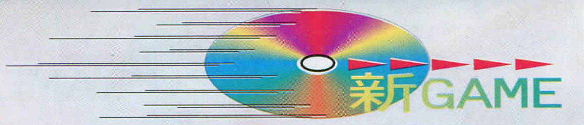

◆最後就輪到紅色

中型2連鎖

實用性：容易
破壞力：一般

雖然是2連鎖，但由於是一次過消去前後共3組PUYU，故此威力和3連鎖差不多，可以快速地令對方的攻勢暫時截下。


◆藍色消去後，黃、紫二色便可一起消去

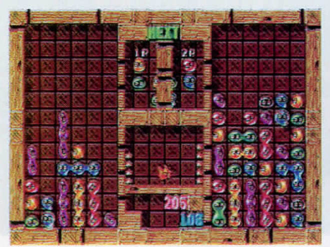


大型 2 連鎖

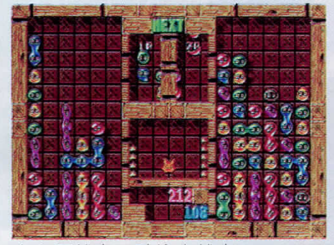
實用性：頗容易

破壞力：強大

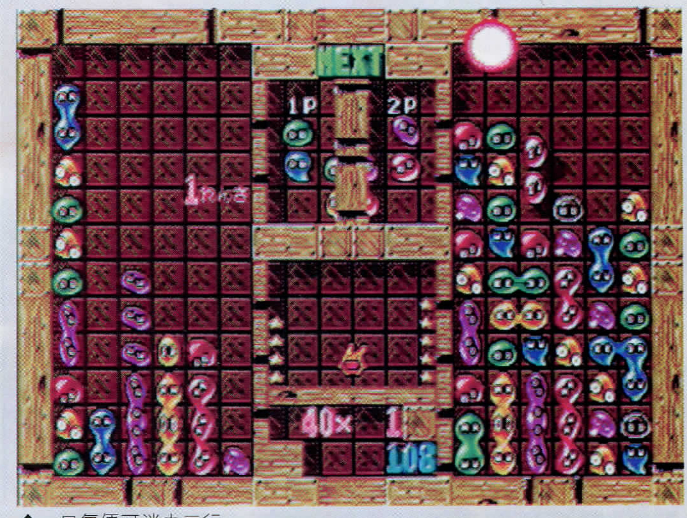
由中型2連鎖強化後的連鎖攻擊，只需比中型2連鎖多一點時間，但威力卻足可令對方的攻勢完全停頓，一大堆透明PUYU再加上其本身的 PUYU ，已經差不多佔去對方的一半空間。



◆以紫黃紅三色為底，藍色為引



◆上層越高，破壞力越大



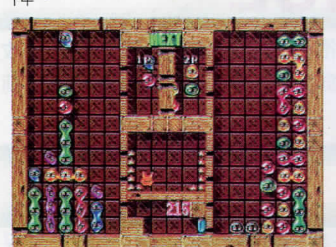
◆一口氣便可消去三行

中型 2 連鎖 PLUS

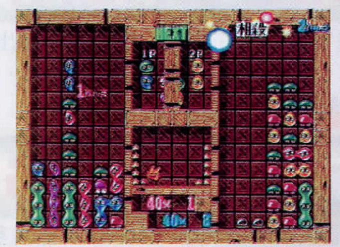
實用性：容易

破壞力：強大

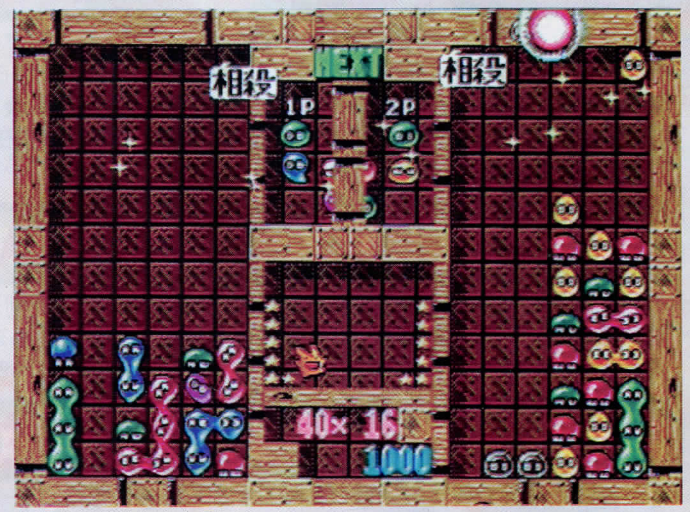
亦是中型2連鎖強化過來的連鎖擊；其破壞力和4連鎖差不多，但砌的時間比大型2連鎖更快一點，若然用在大型2連鎖則更為厲害，差不多可將對方一口氣擊倒，當然實用性便會相對下降。



◆留意最高的那行綠色，是預先放了一粒紅色作埋伏之用



◆黃色消去後，紫綠兩行跟着消去……



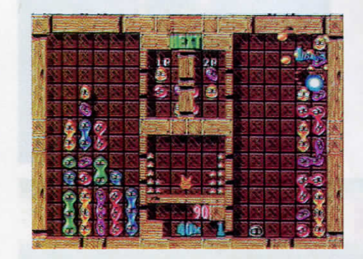
◆預先埋伏的紅色有用了！

直列式 5 連鎖

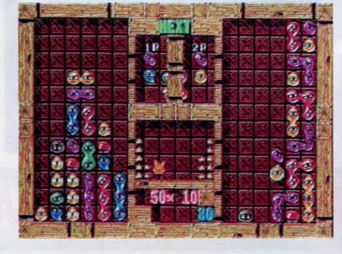
實用性：頗難

破壞力：絕大

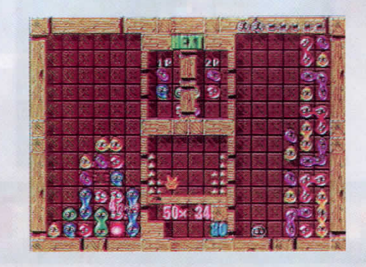
這可算是上級者的華麗必殺技入門，威力足以令對方馬上敗陣，但由於需要的時間頗長，故此並不太實用，可說是華而不實，假若對手比自己弱時，大可用此招示威一番，甚至將這招改成6連鎖，對方必定輸得心服口服，但如果對手是同級或以上則千萬不要用，否則通常都只會自尋死路。要注意的是預先放的PUYU只可放在頂以上的三粒之內，若是放在三粒以外，連鎖便不會產生反應。



◆綠色上有黃色，黃色上有紫色，紫色上有紅色，紅色上有藍色；正是萬事俱備，只欠綠色



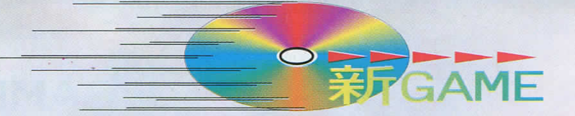
◆綠色消去後，跟着是黃色，然後是紫色……



◆4連鎖的紅色已經消去，最後是5連鎖的藍色！



◆直列式5連鎖完成！留意對方已經是全無反抗能力的「死人」；就算開多一格也未夠裝那些透明PUYU！







遊戲舞台由「J聯賽」改變為「世界盃」



早在今年1月20日發賣的《VICTORY GOAL》，是以日本的「J聯賽」作為骨幹，由於可玩性甚高，早已經在美國推出了美版的國際賽，可能有部份玩家已經利用了SATURN的美版GAME轉換器玩了此GAME，但現在SEGA已經正式地推出了日本版，而且售價更減至4800日圓，對於一些還未買《VICTORY GOAL》的SATURN用家來說，實在是一個喜訊，尤其是一些想玩世界國家隊比賽的朋友，著實不應錯過。

經過調整的GAME BALANCE

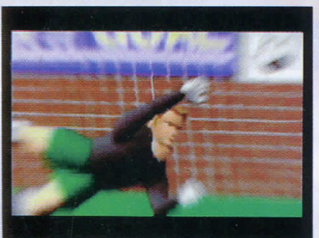
在前作《V GOAL》中，電腦的LEVEL被定得頗為低，特別是電腦的防守球員，往往會暴露出很大的弱點和不能凍結對方的攻擊，因而產生了極多的入球。但現在這些弱點都給重新修改過來。電腦的防守比前作強了不少，換言之，本GAME的難易度比前作高了，玩家們需要更加認真。除此之外，電腦的難度也分為四級。

重新制造的OPENING

雖說只是國際改良版，但OPENING卻一點也不馬虎，是一個重新制造的OPENING。無需多說，這個OPENING的確是精采萬分，不單把真實足球員的細緻動作捕足了下來，亦能表現出各國的特色，果真是絕不欺場。










更精采，更動聽的BGM

重新編寫的BGM更為動聽，看真後猶知道負責音樂的正是和《DAYTONA USA》同一人——光吉猛修先生，難怪節奏和旋律那麼出色了。另外，當比賽完了後，便會播出勝方的國歌，可算是對該國的尊敬了。



任何時候都能重播精采的片段

在比賽中有一入球後，便會即是以多個角度重播精采的入球，而球場的大電視亦會播多種的賀詞。除此之外，在比賽中任何時候，只要按START掣和揀出REPLAY一項，便即時重播先前的片段，既能重溫一些緊張刺激的場面，又能藉此檢討戰術的運用和失敗的原因，另外更可以以不同角度慢鏡倒鏡和定鏡去觀賞。





自由地選擇比賽時的視點

在前作只可以在REPLAY畫面才可選擇觀看的視點，實在是有點可惜；但今作就可以在比賽時自由地選擇自己喜歡的視點比賽，可算是最大的改良點之一，而前作已有的放大縮小機能則依舊保留著，並沒減去。


◆向左面


◆向右面


◆縮小


◆放大


◆正常


◆打橫看

充實的5種模式



EXIHIBITION

隨意選兩隊比賽，除了對電腦外，當然亦可以對人，而且更可選擇2個人對電腦或2個人對2個人：是個和朋友一起玩的模式。

S-LEAGUE

可以選擇以得失球差或是單計算勝利次數的聯賽





1	BRAZIL	10	10	0	54	1
2	ITALY	10	7	3	23	16
3	FRANCE	10	7	3	24	20
4	ARGENTINA	10	6	4	14	14
5	ROMANIA	10	5	5	17	18
6	GERMANY	10	5	5	10	15
7	ENGLAND	10	5	5	15	19
8	JAPAN	10	5	5	16	19
9	NETHERLANDS	10	4	6	12	20
10	S.KOREA	10	3	7	10	28
11	SPAIN	10	2	8	16	18
12	DENMARK	10	1	9	8	36

W-LEAGUE

玩者可選擇22場比賽或44場比賽進行聯賽，是全個遊戲中花費最多時間和最高難度的模式。





PK戰

12碼的大對決！可以藉比練習射12碼的實力。





CUP TOURNMENT

一共分開金盃，銀盃和銅盃；金盃賽是全12支球隊一齊比賽，若是好運輪空的話，可以直入四強而打少一場；至於銀賽則一共有8隊參賽而銅盃賽則又有4隊參賽。







基本操作方法

在OPTION中可以選擇三種不同的操作方法，其中以第3種最好用。

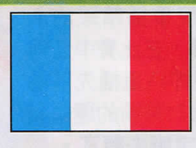
按鍵	功能
A掣	射球／頭搥／鏟球
B掣	傳球／偷球
C掣	選擇球員／過頭波
Y掣	短傳地波
Z掣	轉為操控守門員（手動時）／大腳傳球
同一方向連按兩次	帶球衝刺

共有12支國家隊



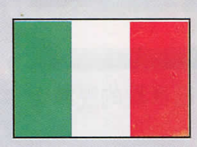
BRAZIL 巴西

無論任何一個球員都有極高的技術，而且速度過人，攻擊力極強，不愧為4屆世界盃冠軍，可以說是世界的頂尖球隊。



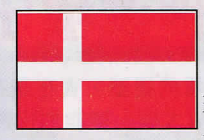
FRANCE 法國

一支操合了歐洲的體力化足球和南美洲的秀麗腳法的球隊，優異的中場球員憑個人技術將敵人玩弄於指掌之間。



ITALY 意大利

與巴西並列的強隊，擁有如銅牆鐵壁一般的防守力，等閒的攻勢絕不能攻破其防線，但其前鋒亦非常厲害。



DENMARK 丹麥

雖然不是頂級的球隊，但是丹麥的直線傳球卻甚為準確，而且速度亦十分高，故此擁有一定的實力，加上守門員的守關能力亦很強。



GERMANY 德國

主張控球在腳的球隊，表現冷靜，攻守兼備，充份表現出日耳曼人的特性，堪稱與巴西和意大利鼎足而立的球隊。



SPAIN 西斑牙

在歐洲僅次於意大利、德國和荷蘭的一線頭二線頭球隊。中場球員的助攻力很強，使到整隊的踢法比較則重攻擊。



NETHERLANDS 荷蘭

球員的個人能力十分高，能夠有多姿多采的攻擊，在歐洲各隊中最能表現出滲透組織的攻勢，可說是歐洲中的巴西。



ROMANIA 羅馬尼亞

東歐新堀起的優秀球隊，擅於穩守安擊，利用對方進攻時所產生的錯誤一舉反擊，好處是令對手防不勝防，缺點是入球有限。



ENGLAND 英格蘭

現代足球的發源地，以打效率足球馳名，主張長傳急攻。後防的長傳球相當具威脅，因此反擊力相當強。



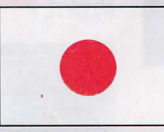
KOREA 大韓民國

亞洲的強隊之一，由於有充沛的體力，故此擅長而速度壓過對手，令人知道亞洲球隊不再是弱旅。



AGENTINA 亞根庭

一支足以和巴西一樣可以代表南美洲的球隊，擅於短傳，盤球和準確的直線傳球，中場的支援能力亦十分強。

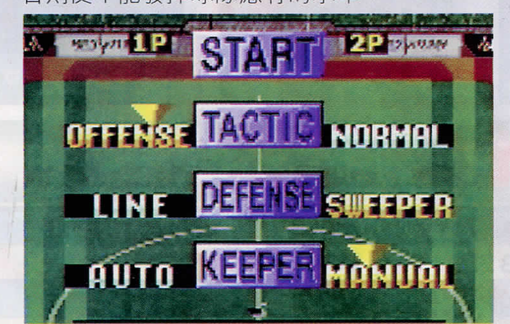


JAPAN 日本

與大韓民國一樣是亞洲的強隊，雖然和歐美球隊仍有一段距離，但已經不再是不堪一擊，若是想挑戰的話大可選他們。

編隊須知

球隊的隊型是足以景嚮比賽時的表現，所以在編隊時應該小心處理，否則便不能發揮球隊應有的水準。



TACTIC：調校中前場的活動模式，大致可分為進攻，防守及正常

DEFENSE：可選擇打清道夫或一字橫排。

KEEPER：守門員的自動或手動

共有6種隊型

2 TOP：4-4-2陣式，實力平均



3 TOP：4-3-3陣式，著重攻擊

3 BACK：3-4-3陣式，中場和前鋒都很強



2 BACK：2-5-3陣式，如不是落後太多的話，千萬使用，否則……

S-AMERICAN：類似4-3-3陣式，是南美洲球隊常用的陣式。



B-LEAGUER：3-5-2陣式，是歐洲隊常用的陣式

基本技術講座

觀點與角度

雖然本GAME有多個角度和放大縮小，但最有用的就是正常直向的角度，而且還要縮小視點，何解？因為垂直的方向感較易掌握，而且縮小的視點可以看到更多球員，對於組織功勢更易更快，但不一定要開啟雷達，因為雷達可能會阻礙你的視線。不過，若想得更大的臨場感和增加刺激，大可以用放大視點，但其難度……相信只適宜高手。







一切由防守開始

防守球員通常有兩種方法去阻截敵方的來犯，就是鏟球與搶球。首先講鏟球，玩者千萬不要在敵方後面鏟球，因這樣做通常都被罰黃牌，在禁區內更甚，所以最好只在正面鏟球；至於搶球雖然要花費較多時間，但成功後不但不會被罰，而且還可連消帶打地反擊，所以應該常用搶球。









有效率而多變的中場

當後防搶到波後，請馬上交回中場策劃攻勢，一些短傳滲入是比大腳長傳有效，但突然變為一腳長傳又能收到意想不到的效果，另外更要多加利用左右翼，以其做雙齊飛。總之，策動攻勢時一定要有耐性。









臨門一腳最重要

當到了敵方的禁區時，不妨用己方的前鋒互相傳波拉鬆敵方的防線，令到己方球員有更多活動空間，最終更能撕破方的防守，取得入球。進攻時切忌太單調，無論底線傳中，中路突破或是左右突破等戰術，都應反覆運用，否則便很易被對方的防守球員拑制。











卒業II

終於在PS中登場的清華高二代目學生！



由新丁教師決定5位高三女生的前途

在近年次世代機不斷推出，而培育型SLG又大為流行的狀況下，不少過往在PC-E推出過的名作都相繼移植，就像今次要為大家介紹的「卒業II」，便是一個繼SATURN版後，在PS推出的培育型遊戲。

就如前作「卒業」一樣，這一集的遊戲舞台仍是清華高中，雖然玩過前作的人會對攻略這一集有所幫助，但可不要以為玩法是完全相同而馬上開始遊戲了！以下，我們會先來講講這一集的玩法，同時會指出和上一集之間的分別。

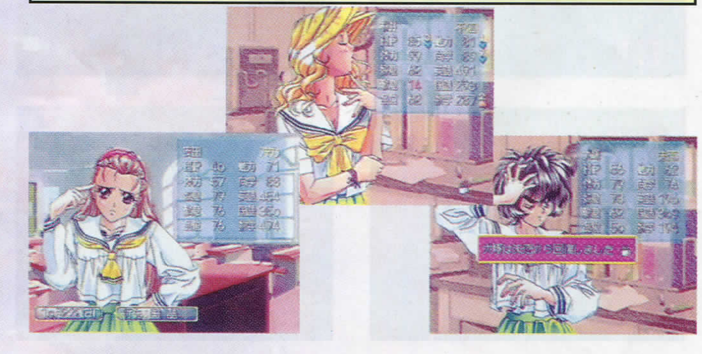


學生們的狀態值及用途

HP	即學生現時的體力狀態。HP會在行動中減少，若降至20以下便隨時會出現「過勞」甚至患病的狀態，所以需每隔一定時間讓學生休息來補充。
體力	可看成是HP的最大值，主要是利用「體操」來增加，由於體力不足會令學生需經常休息，所以不妨保持在一定以上的數值。
好意	該學生對你（老師）的好感，過低時會導致學生不聽你的說話。
敬意	代表該學生對你的尊敬程度，過低時會導致學生上課的出席率降低。
品位	顯示出該學生的品行。過低時會行為不倹，超過80則很易會陷入自傲（タカビー）的狀態。
魅力	魅力值夠高時，與其他學生之間的關係也會較好。
向學心	代表學生的求學心。夠高的話雖會令學生自動自覺地讀書，但若是向學心超過80的話，便很易會變成神經衰弱（ノイローゼ）的狀態，即使上課亦不會有任何吸收。
英語	表示該學生的英語能力。
國語	表示該學生的國語（日語）能力。
數學	表示該學生的算術能力。
評價	對該學生的評價，若被發現有不良行為時會降低20，當降至0的時候便會被趕出校。

學生們會出現的狀態和有關的狀態值

過勞	HP低於20以下時隨時會出現的狀態，若再不休息便會生病。
病氣	HP極低時會出現的狀態。患病期間當然是要請假而不能回校上課了。
不高興（ふきげん）	好意值過低時會出現的狀態。
打架（ケンカ）	不高興狀態持續時會演變出來的狀態。
離家出走（家出）	當學生在失戀後很易會出現的狀態。
戀愛	魅力值過高時會出現的狀態。
失戀	品位值過高時很易會出現的狀態。
自傲（ナカビー）	品位值過高時另一種很易會出現的狀態。
神經衰弱（ノイローゼ）	向學心過高時很易會出現的狀態。
退學	當學生的評價降至0時便會被趕出校。
不信	當學生的敬意值過低時很容易會出現的狀態。



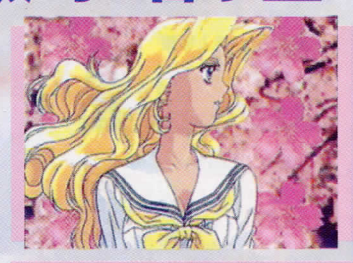


清華高3年級的5名學生

石橋美佐子

石橋是個向學心很強的女孩子，只是魅力值較低。這會對於她和其他同學之間的友好度有壞影響，快點提高吧。





CINDY櫻井

櫻井是五人中向學心最低的一人，若不及早將她的向學心提高的話，是會經常出現走堂的情況的。除此之外，敬意及品位也是應提高的項目。



安田舞奈

安田就像上集的中本靜一樣，是位讀書不錯，但身體異常虛弱的女孩子，只要將她的體力提高至正常水平，基本上是不會有甚麼大問題的。

谷由利佳

谷的數值是5人中比較正常的，初期數值中亦沒有甚麼低得要立即補救的項目，基本上只要令她的向學心提高少許便可放心了。



犬塚砂織

犬塚的初期狀態可說是5人中最糟的，總之，為免她成為不良少女，首先還是應提高她的向學心，然後才向其他數值着手。



時日無多……

前作是由5名女主角高中一年級時開始進行，今集則改為從高中三年級開始，所以可使用的時間會少了一大截。就如上集一樣，雖然說是有一年時間可用，但其實只會由四月進行到另一年的二月尾，這種設定的最大不便是會令那些輸入3月為生日的玩者失去學生為他辦生日派對的機會，即使是4、5月生日，亦很難有足夠數值令事件發生的。

一個星期分兩截用

遊戲的進行過程方面，分為星期一至五的平常日子和星期六與星期日的周末日子這兩大部分。在平常日子中，五名學生會在課室中上課，作為老師的你，要為她們決定座位、指導學生、指導科目及指導方針，這裏的決定除了都會對上課的效果帶來影響外，還會令各人的狀態值出現不同的變化。

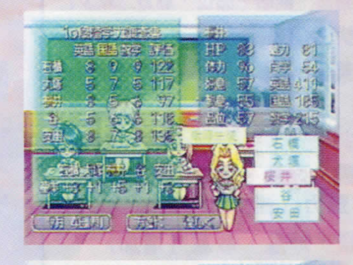
當來到星期六（土曜日）及星期日（日曜日）時，由於是不用上課的日子，學生們會各有自己想去的地方，若是圖書館之類溫習的地方當然沒有問題，但去卡拉OK或遊車河就似乎不是太好了。總之，除了由你自行修改的學生的行動外，在周末前先決定留在教室、職員室或校外，故意碰上自己的學生，亦可在一定程度上控制數值的變化。

指導方針與狀態值關係

溫柔	HP、敬意（減少）
	向學心、好意（增加）
嚴肅	好意（減少）
	HP（大幅減少）
	敬意（增加）
	向學心（大幅增加）
自修	好意（減少）
	學力（大幅增加）

指導方針帶來的影響

上課的指導方針共有三種，一般來說最常用的是溫柔（優しく），但效果卻是最低的，嚴肅（厳しく）對學力的提高幫助很大，但因為會大量消耗學生的HP，所以還是少用為佳，至於自修（自習），雖然效果是三種指導方法中最高的，但對於一些向學心數值不足的學生，讓她們自修只是讓她們有機會走堂吧……









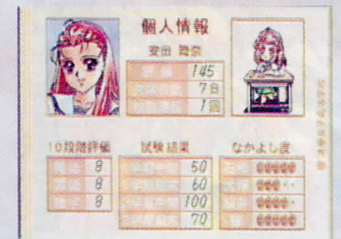
座席變更帶來的影響

學生的座位除了會因前排和後排而影響吸收能力外，五人之間的座位編排也是和吸收程度有關的。在學生的狀態值之中，有一項是她們和各人之間的友好度（なかよし度），將友好度較佳的學生編在一起，效果是會有所提高的。



座位與狀態值之關係

後排－學習效果較低，但HP的消耗亦較少。
前排－學習效果高，HP的消耗亦較多。



學生們在周末的行動所帶來的影響

LL教室 ----------- 向學心、英語、敬意（增加）
HP、魅力（減少）

圖書室 ------------ 向學心、國語、敬意（增加）
HP、魅力（減少）

電算室 ------------ 向學心、數學、敬意（增加）
HP、魅力（減少）

體操 --------------- 體力、好意、敬意（增加）
HP、品位、向學心、數學（減少）

插花 --------------- 品位、敬意、魅力（增加）
（生け花） HP、向學心、英語（減少）

健康舞 ------------ 魅力、好意、體力（增加）
（エアロブ） HP、品位、向學心、國語（減少）

鋼琴 --------------- 品位、魅力（增加）
（ピアノ） HP、向學心、英語（減少）

遊車河 ------------ （無增加之狀態值）
（ドライベ） HP、向學心、英語、國語、品位、魅力（減少）

卡拉OK ---------- （無增加之狀態值）
（カラオケ） HP、向學心、英語、數學、品位、魅力（減少）

公園 --------------- HP（增加）
向學心（減少）

英語 --------------- 向學心、英語、好意、敬意（增加）
HP、品位、魅力（減少）

國語 --------------- 向學心、國語、好意、敬意（增加）
HP、品位、魅力（減少）

數學 --------------- 向學心、數學、好意、敬意（增加）
HP、品位、魅力（減少）

行夜街 ------------ 魅力（增加）
（夜遊ぶ） HP、向學心、英語、國語、數學、品位（減少）

看電影 ------------ 魅力（增加）
（映画） HP、向學心、數學、品位（減少）

教會 --------------- 品位、敬意（增加）
HP、向學心、國語、魅力（減少）

料理教室 --------- 魅力（增加）
HP、向學心、英語、數學（減少）

的士高 ------------ 體力、魅力（增加）
（ディスコ） HP、向學心、國語、數學、品位（減少）

約會 --------------- （無增加之狀態值）
（デート） HP、向學心、英語、英語、國語、數學、品位（減少）

休息 --------------- HP、好意（增加）

以忠告來控制數值變動的方法

在周末日子時，你可以決定自己這星期會在甚麼地方渡過，在教室渡過的話，會遇上回校溫習的學生，在職員室渡過的話，會遇上回校彈鋼琴、插花或跳健康舞的學生，在校外渡過的話，則可和那些行夜街、遊車河或落的士高的學生碰面。在這時向她們提出忠告的話，可在一定程度上影響數值的變化，除此之外，當周末日子結束後，在你是在教室或職員室渡過的話，可找來其中一名學生作生活指導或是送禮物給她，若你是在校外渡過的話，則可約其中一名學生吃飯，若是該名學生對你的好意值夠高時，更有可能會出現她向你示愛的場面，雖然這對於導致結婚收場很有幫助，但該學生的學習數值亦會同時大幅降低。

在教室時所作的忠告

不要勉強自己
HP、好意（增加）
向學心、敬意（減少）

要和大家打成一片
好意（增加）
HP、敬意（減少）

要認真地幹呀
敬意（增加）
HP、好意（減少）

在職員室時所作的忠告

不要勉強自己
HP、好意、品位（增加）
向學心、魅力（減少）

要和大家打成一片
好意、魅力（增加）
HP、敬意（減少）

要認真地幹呀
敬意（增加）
HP、好意、品位、魅力（減少）

在校外時所作的忠告

不要勉強自己
HP、好意、品位（增加）
向學心、敬意（減少）

要和大家打成一片
好意、魅力（增加）
HP、敬意、品位（減少）

要認真地幹呀
敬意、品位（增加）
HP、魅力（減少）

在教室或職員室時所作的個人指導

生活指導

大為讚賞

（手放wO譽v,）對學生的特定項目作過份的讚賞。被讚賞的項目大約會降低5左右，而好意會略為增加，敬意則略為減少。

稍為注意（それとなく注意）

對狀態值沒有影響，而該學生被指出需注意的項目則會在接下來的一至兩個星期自行改善。

嚴肅的注意（厳しく注意）

好意度會略減、敬意度略增，而該學生被指出需注意的項目會在接下來的一個星期有明顯的改善。

禮物（プレゼント）

字典（辭書）

消耗30元來送給學生的禮物。可提高該學生的向學心和好意值。

花（花束）

消耗50元來送花給自己的學生（！？），可提高該學生的魅力值和好意值。

音樂盒（オルゴール）

消耗100元來送給自己學生的禮物。可提高該學生的好意值和敬意值。

聽聽學生的煩惱（悩みを聞く）

可令一些陷入不正常狀態的學生回復正常。

在校外時所作的個人指導

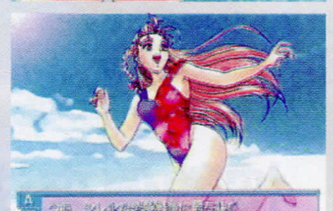
地點	效果
街檔（屋台）	HP、數學、好意、魅力（增加） 敬意、品位（減少）
食堂	HP、國語、體力、好意、敬意（增加） 向學心、魅力（減少）
餐廳（レストラン）	HP、英語、國語、數學、好意、敬意、品位、魅力（增加） 向學心（減少）
壽司店（壽司屋）	HP、國語、好意、敬意、品位（增加） 向學心（減少）
教師家中（教師宅）	HP（增加） 英語、國語、數學、敬意、品位（減少）

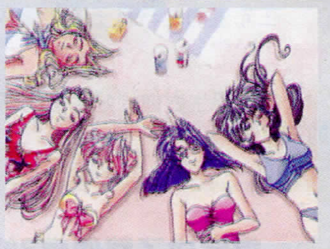
放假時會有特別安排

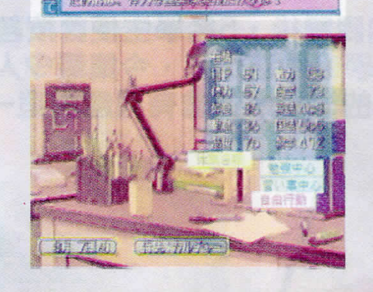
在暑假及寒假期間，遊戲的進行方法會有所改變，在星期一至五的平常日子中，作為老師的你只可決定5名學生的行動是以甚麼為主，雖然以用功為主（勉強中心）的方針能提高學力，但要你的學生在假期裏回來上課，好意及向學心自然便會有所減低了。以學習為主（習い事中心/即上插花之類的課）雖然不會減少向學心，但學生們對你的好意及敬意值會一起減少的。若是任由學生自由活動的話，雖然會對你的好意有所增加，但就如平常上課一樣，當學生的向學心不足時，她們是很可能整個星期都用了來玩的。













一年中會發生的各種事件

學園SLG的其中一個特色，是一年中會有很多不同的事件發生，除了考試這種令人討厭（？）的事情外，還會有演劇祭、體育祭等用來讓學生輕鬆一下的日子，若能在這些日子取得好表現，自然能提高學生的評價了，除此之外，當學生的數值達到一定程度時，更可在聖誕或新年時與學生一起渡過。以下便是整個高三內有機會發生的事件。

行事一覧

日期	事件	日期	事件
4/10	始業式	10/ 8	体育祭
5/14	演劇祭	10/20	中間試験
5/26	中間試験	11/12	清華祭
6/11	クラスマッチ	12/15	期末試験
7/14	期末試験	12/22	終業式
7/21	終業式	1/ 8	始業式
9/ 4	始業式	3/ 3	受験日
		3/12	卒業式

考試

你可在高1、高2、高3及受驗模試這四種難易度中選擇題目，雖然較難的題目在取得高分時可提高較多評價值及向學心，但考得差時所扣的數目也是較多的，基本上，高2程度的問題在加減方面都較少，可作為標準的難易度。





班際比賽、體育祭

以淘汰賽方式進行，只要不停按○掣便可。主要是看人物的體力值來決定勝敗。





演劇祭、清華祭

在開始前一星期要決定負責人，然後以肯幫手的同學數目決定評價，所以魅力值是最重要的數值，但也要看負責人的向學心，因為負責人走堂的日子是不會計算在內的。





夏祭（夏祭り）

當8月初期時若有學生的好意值夠高便有可能發生。

忘年會

當全部學生的好意值都夠高時便有機會在12月時發生。

生日會（教師バースデー）

在先生的生日日子中，會收到由學生所送的生日禮物。

情人節（バレンタインデー）

當有學生對你的好意值夠高時，便有可能會收到由學生所送的朱古力。

聖誕（クリスマス）

12月時發生。作為老師的你可選擇一起過聖誕的學生。



参拜（初詣）

當有學生的向學心特別高時，便有機會在1月1日時發生。



按數值來決定的出路

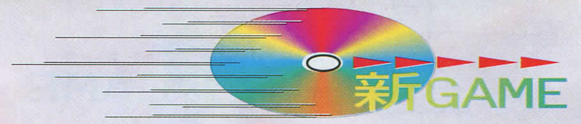
當完成了整個高3的課程後，5名學生便會按各數值的多少而有不同的去向，基本上最受人歡迎的結果當然是升上大學或是結婚吧，今集最令人高興的，還是加入了一種可將遊戲過程中看過的事件及結局儲存起來的機能，你會有興趣製造一個完美的FILE嗎？

一流大学進学

バンドマン

通訳

結婚





結婚前夜
純粹廣告CD

製造商：HEADROOM / 小學館PRODUCTION
容量：CD-ROM
售價：2000日圓
發售日期：發售中

SS ETC

如無「意外」，萬眾期待的「結婚」便會於十二月推出，而於十月廿七日，有關方面竟推出了一隻叫「結婚前夜」的傢伙，這究竟是什麼葫蘆賣什麼藥呢？哦，竟是像廣告多些的資料CD一隻.....天呀.....！！

擁躉專用圈套

由於「卒業」第一輯的受歡迎，故以「卒業I」再攪攪新意思已是意料中事，但於「結婚」前弄出一隻「前夜」真的不禁令人抹一把汗，難度商人賺錢的手段真的無處不在的嗎？至於在內容方面，「遊戲」共有六種模式，分別有人物介紹、配音人員介紹、遊戲介紹、OVA介紹、廣播劇及其他，而論到資料性方面也算齊全，看來各擁躉們可要注意了，因為對方的槍孔已對準閣下的荷包了。





人物介紹

在此模式中，玩者可看到男女主角共十人的個人資料及硬照，而在自我介紹方面亦由該角式自行說出。至於女角方面有新井聖美、加滕美夏、志村麻美、高城麗子及中本靜，男角方面有新井透吾、加籐勇祐、志村未希魔呂、高城紫門及中本翔。



OVA介紹

基本上「結婚」的遊戲及OVA是同步進行的，故少不免又有其OVA版本的介紹。而在此版模式中，玩者可看到OVA版本的各人物介紹、設定，另外亦有故事大綱及宣傳用的海報等，可說是一小型特集。



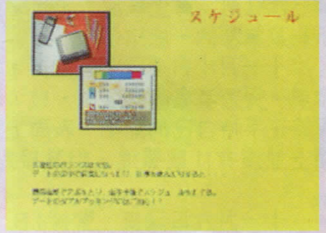
配音人員介紹

在日本，配音人員的地位便有如明星一般，故在稱呼上便稱為「聲優」，而男明星便稱為「男優」，以此推斷，相信即使不懂日語的讀者亦會明白「優」的意味吧。至於在此模式中，玩者便可看到負責配音的十位配音員的自我介紹及資料，而在介紹完畢後亦有數幅照片觀看。而成員方面，較為港人熟悉的便有綠川光、久川綾、冬馬由美及置鮎龍太郎等，相信有欣賞動畫習慣的讀者定必不會懷疑他們的功力吧。

遊戲介紹

與其說是遊戲介紹，倒不如說是廣告吧。此模式基本上共分為三個部份：CM1、CM2、介紹。在CM中玩者可看到兩個廣告，但卻只有一幅硬照加一大堆說話，較為「搵笨」。至於在介紹方面便有不少「細細格」的遊戲畫面，細心觀看的話也不難看到「結婚」完成後的一鱗半爪。





RADIO DRAMA

如果玩者是不懂日語的話，此模式大可以不理，但如懂的話便不能錯過！在此模式中是收錄了電台節目「卒業CROSS WORLD」中曾放送的廣播劇「結婚~Marriger~」，雖然相信日後定必再以CD形式推出，但能現在先聽為快又何樂而不為。

其他

此模式可說收錄了一些「濕濕碎碎」的項目，進入模式後玩者可看到ART GALLERY、BGM1—4及ALL CG RUSH六項。在ART GALLERY中玩者可看到五幅宣傳及促賣用的海報；而BGM便能聽到四首遊戲中用的背景音樂。至於ALL CG RUSH便可看到遊戲中的多幅硬照、設定，而更可以多種次序觀看。



P.S.首個推理AVG登場

藍調芝加哥特警



製造商：RIVERHILL SOFT
容量：CD-ROM
售價：6800日圓
發售日：11月24日

PS　AVG　MEM CARD

於十一月二十四日，PLAY STATION的首個推理AVG「藍調芝加哥特警(BLUE CHICAGO BULES)」便會推出，如閣下是一名偵探推理擁躉的話，此作便正合你的胃口了。





背景

其實熟悉電腦遊戲的讀者相信對「藍調」會有一種似曾相識的感覺，因為它便是電腦推理遊戲「J.B.HAROLD」系列的最新作品。至於「J.B.HAROLD」系列乃始於1986年，由於鈴木理香編寫的遊戲「殺人俱樂部」，而「藍調」便是其十週年記念作品。

故事

十一月八日深夜，一輛法拉利跑車自密茲根湖的羅莎莉島高速向北駛出，絕塵而去。翌朝，一名妙齡女子的屍體被發現於羅莎莉島的天象儀前。死者名叫艾絲・哈頓，十七歲，被發現時身穿一條紅裙，身上被放下了一朵黃玫瑰。至於死因是背部被利器所刺及胸部的一處槍傷。

十一月十日凌晨，芝加哥。於天象儀前，又一名女子屍體被發現。受害者名叫潔莎里・白，是自由城警署凶殺科警探，被發現時正手持自己的配槍，表面上是自殺似的。雖然兩件凶殺案表面上並沒有什麼關連，但其疑點卻甚多，而故事亦已展開序幕......。

十一月九日深夜，警探J.B.・哈羅頓剛回到家中，牆上的時鐘顯示已過了二時，倒了一杯酒後，J.B.開了家中的電話錄音機。

「......是我呀J.B.,聽這電話時如還於十二時前，回電話我吧。」

「我呀J.B.還未回來嗎？真是.....不要喝那麼多酒吧。回電話給我，明早到芝加哥.......」

一邊聽上司的留言，J.B.一邊揭開當天的早報。

「女警探神秘死於芝加哥！」

於標題隔鄰還刊有潔莎莉里照片，J.B.一面看著照片中潔莎里的微笑，一是想起昨晚她留下的電話口訊。「JB嗎？上街去了嗎？明天我會由芝加哥回來，回來後.......」

這夜，J.B.喝過了人生中最滿杯的苦酒，他深愛的潔莎里已離他而去。而明早，他的芝加哥之旅便要開始.....







調查開始

於遊戲中，玩者便是J.B.，而J.B.便需於四天內破案，至於調查中任何的蛛絲馬跡也不能少看，因為它可能便是破案的關鍵。

芝加哥酒店

J.B.入住的酒店，一日的調查便從此開始。



早



芝加哥警署

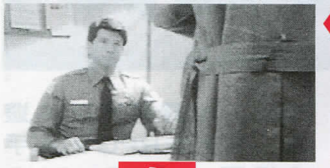


先在此與拍檔羅西會合，整理前一天所得的情報，之後再決定當天行動的地點。

午

芝加哥警署

返回警署，集好所得的証物予鑑証科作化驗，但要與羅西同行及於下午六時正前到達。







搜查

進入情報顯示的地點，並搜查有關的証物等。



查問

搜查的基本行動，向有關人等作查問，以得到有用的情報。



移動

轉移搜查的地點。

晚

移動・詢查

鄰近警署的酒吧乃每晚必到之處，J.B.除可作精神調劑外，更可得到一些日間得不到的情報。

芝加哥酒店

完成一日的行動，當然要休息吧，而返回酒店的最大目的便是接聽上司的電話作定期通訊，再得到一定的情報。

錯綜復雜的人際關係

絲迪・白



白氏診所醫生

30歲

潔莎里的繼姊，協助J.B.調查的美人精神科醫生。

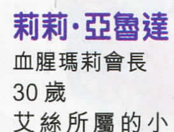
比姿・瑪札羅

天橋副社長

48歲

法蘭西的故友，茱莉亞所屬模特兒公司負責人，而其員工多送到BR公司中。

莉莉・亞魯達



血腥瑪莉會長

30歲

艾絲所屬的小説愛好會「血腥瑪莉」的會長，被會員稱為「紅靴子」，一直深信艾絲是二十年前一名被殺的小説家的托生。

潔莎里・白



自由城警署凶殺科警探

25歲

受害者，於休假中在芝加哥被殺，亦是J.B.的女朋友。

茱莉亞・科特捷絲

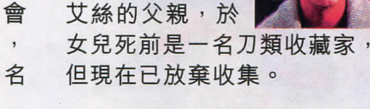


天橋所屬模特兒

28歲

以前只是三流模特兒，但自加入BR公司及成為形象女郎後便一躍龍門，成為首屈一指的一流模特兒。

詹姆士・哈頓



密玆根財務總經理

44歲

艾絲的父親，於女兒死前是一名刀類收藏家，但現在已放棄收集。

J.B.・哈羅頓



自由城警署凶殺科警探

32歲

本故事主角，即玩者的身份，但由頭到尾也看不到樣貌。

迪度・羅西





芝加哥警署凶殺科警探

30歲

與J.B.一起調查艾絲與潔莎里的雙重謀殺案的警探，一名咀巴總不乾淨，令人厭惡的傢伙。

米拉里・哈頓

無業

37歲

艾絲的母親，被通知女兒死訊及認屍時曾一度暈倒，但口供中卻有不少隱藏之處。

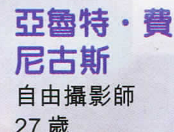
法蘭西・里玆

BR公司社長，設計師

38歲

被人目擊事發當日與艾絲同坐於車中，但他本人極力否定。

艾絲・哈頓



高中學生

17歲

被害者，11月8日被發現身穿紅裙、背部中刀及胸部中槍而死。

亞魯特・費尼古斯



自由攝影師

27歲

事發當日他曾目擊艾絲與法蘭西同車並向警方舉報，之後更將照片於雜誌內刊登。





BEYOND THE BEYOND

一隻會玩爛手指嘅RPG

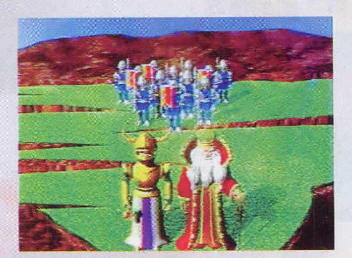


以近一年來看，自次世代機種加入戰陣及競爭更趨劇烈下，角色扮演遊戲（RPG）已蛻變得越來越利害。除系統的改變及性質的擴展外，畫面效果的要求亦更見提高。至於「BEYOND THE BEYOND」的出現便更令人眼前一亮，除在風格上反回傳統RPG的原點外，介入的新系統亦令人驚嘆。而為在此作中，RPG已不是只按鈕行動，能靜靜進行的遊戲，不論是RPG的老手或初哥，「BEYOND THE BEYOND」絕對是一個不錯的選擇。

令人神往的OPENING











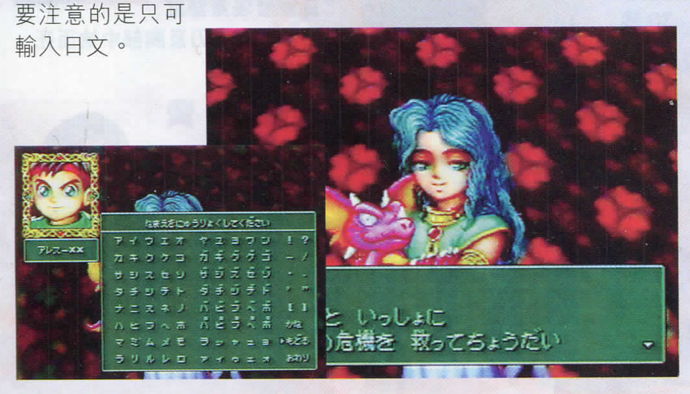






你便是主角

雖説RPG的正解是角色扮演遊戲，但近年RPG已趨向角色便是玩者直接投影，故遊戲開始時玩者便可輸入自己的名字，但要注意的是只可輸入日文。



人物小介

主角

父親是瑪利奧國騎士團團長，住於亞爾拉村，年紀少少除精於劍術外已懂得魔法，在提升到一定程度後更能學會回復魔法。

史泰那

主角的好朋友，能通人語，屬年幼的龍，戰鬥中可與主角同時攻擊。



安妮

與主角青梅竹馬的小女孩，於序章上得到魔法，在日後的戰鬥中主任治愈之職，此外其攻擊力也不能少看。



撒姆蘇

瑪利奧國的大英雄，勇者撒姆蘇，於戰鬥中的活躍程度絕不比主角少，攻擊力及防禦力均十分高，但在初期戰鬥便因中咒而大打折扣。



愛德華

瑪利奧國的王子，被虜後於處死前被主角們救出為伙伴，善於魔法攻擊。



比魯茲

安妮的哥哥，亦是瑪利奧的士兵，於初期戰事中登場，最後為顧存大局而自我犧牲。



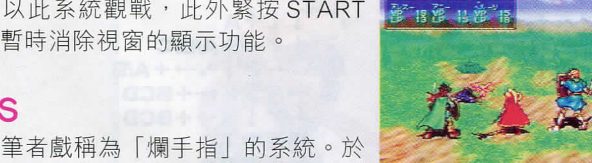
拉姆

最先出現的敵人，亦是敵國巴特魯中三將軍中的唯一女性，善用魔法攻擊。而初期撒姆蘇所中的咒術便是她所施的。



故事

大地本一直也瀰漫著一片和平的氣息的，可是於迪西多利亞大陸上的巴特魯國卻野心侵略於古利赫姆大陸的鄰國瑪利奧，但由於瑪利奧騎士團的頑抗，故巴特魯一直也無法得逞。可是一名叫萊特度的男子竟然出現，並成為巴特魯國王的軍師，而在他的帶領下，巴特魯便成功地侵佔瑪利奧國，就連王子愛德華也被囚禁。而就在此時，一名小男孩的出世之日已到，因為就在這亂世之中，他的力量將會成為拯救世界的關鍵，而他便是瑪利奧騎團團長之子……



三大系統介紹

RBS

於進入戰鬥畫面後，只要玩者按L2便能轉換不同的視點角度，而在戰鬥中亦可以此系統觀戰，此外緊按START更可暫時消除視窗的顯示功能。



APS

筆者戲稱為「爛手指」的系統。於戰鬥中，不論防禦或攻擊，只要玩者在輸入指令後不斷連按按鈕，人物會增加機會使出會心一擊、雙重攻擊、擋格什至擋格後攻擊。





VPS

於人物數值中，是有一項稱為LP的數值存在的，而其功用便是當人物的VP扣盡時，人物便會扣除LP來回復VP復歸戰線。至於在扣除LP時如連按按鈕，數值的扣除亦會隨之改變，以低LP消耗率來回復高數值的VP。







視窗設定

遊戲中在按○鍵後，玩者便可看到一列指令，而其中一項便能重新設定視窗的文字速度，使用區的透明與否及文字顏色。

作戰系統

在指令中，同時亦有一項稱為「作戰」的顯示，其作用便是預先輸入人物的指令，而在戰鬥時玩者便只須輸入主角的指令，其餘人物則會以指令自動行事，玩者只要連按按鈕便行。

CHARGE

沖激，全隊一氣作總攻擊，缺點是有前無後打死罷就，戰術不宜隨時會招至全滅。

FIGHT

攻守兼備的戰法，對HP低的敵人先施以魔法攻擊，是效率較高又便利的戰法。

RESERVE

主以全魔法攻擊，好處是可減少己方HP的削減，但要在MP充裕下才可使用。

GUARD

以己方HP為先的戰法，當任何一人HP偏低時優先以魔法補充HP，作戰效率較低，但可減少人命損失。

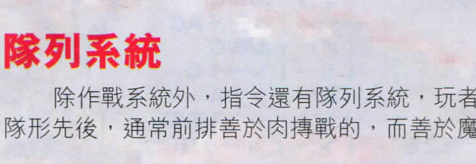


MANUAL

不預先輸入任何指令，在作戰時由玩者個別輸入，大多數玩者愛用的一法，因在作戰方面較為主動。

隊列系統

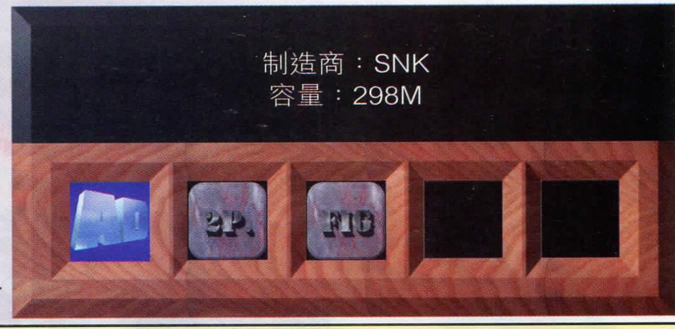
除作戰系統外，指令還有隊列系統，玩者可以此編定成員的隊形先後，通常前排善於肉搏戰的，而善於魔法的便設定後排。







侍魂
—斬紅郎無雙劍—



■ ---------------------- 投出武器的必殺技
（武） -------------------- 需有武器方可使用的必殺技
羅剎、修羅 ---------------- 兩種劍質

天草四郎時貞

修羅

（武）逢魔刻<前> ←↙↓↘→+D
（武）逢魔刻<後> →↘↓↙←+D
（武）死靈刀 ↓↘→+A/B/C
（武）汝・暗轉入滅矣 <上昇>→←↙↓↘→+C <攻擊>A/B/C <終止>D
戒烈掌 →↘↓+C
（武）天照封鳳擊 ←→←→+A/B/C
（武）瘴氣斷 ←↙←+A
（武）凶冥十殺陣 ←→↓↘+BC

羅剎

（武）逢魔刻<前> ←↙↓↘→+D
（武）逢魔刻<後> →↘↓↙←+D
（武）冥府魔障彈 ↓↘→+A/B/C
（武）汝・暗轉入滅矣 <上昇>→←↙↓↘→+C <攻擊>A/B/C <終止>D
戒烈掌 →↘↓+C
（武）降魔招來破 ←→←→+A/B/C
（武）瘴氣斷 ←↙←+A
（武）凶冥十殺陣 ←→↓↘+BC

霸王丸

修羅

（武）斬鋼閃 →↘↓↙→+C
（武）奧義 旋風裂斬 ↓↘→+A/B/C
（武）奧義 弧月斬 →↙↓↘+A/B/C
（武）奧義 疾風弧月斬 （前衝中）→↙↓↘+A/B/C
（武）奧義 烈震斬 ←↓↙+A/B/C
（武）奧義 飛翔旋風裂斬 （空中）↓↘→+A/B/C
（武）奧義 飛翔烈震斬 （空中）↓↙←+C
（武）秘奧義 天霸封神斬 →↓↘→↓↘+AB

羅剎

（武）牙突 大斬擊中後 C
（武）飛燕 蹲下大斬擊中後 C
（武）奧義 旋風裂斬・剎 ↓↘→+A/B/C
（武）奧義 弧月斬 →↙↓↘+A/B/C
（武）奧義 疾風弧月斬 （前衝中）→↙↓↘+A/B/C
剛破 →↓↘+D
（武）旋風波 ↓↘→+D
（武）夙刀 ↓↙←→+C
（武）秘奧義 天霸斷空烈斬 →←↙↓↘→+CD

RIMNEREL

修羅

KAMUI SHITOOKI ↓↙←→+C
KONRU MEMU ←↙↓+A
RUPU KUARE ↓↘→+A/B/C
KONRU SHIRARU （空中）→↘↓+A
RUPU TEKU NUMU →↘↓↙←+B
KONRU NONNO →↓↘+A
RUPU KAMUI IMU →↘↓↙←→↘↓↙←+CD

羅剎

RUPU TOOMU （站立）→+AB、（蹲下）↘+AB
KONRU MEMU ←↙↓+A
RUPU KUARE ↓↘→+A/B/C
KONRU SHIRARU （空中）→↘↓+A
RUPU TEKU NUMU →↘↓↙←+D
UPUN OPU A/B/C連按
RUPU KAMUI IMU →↘↓↙←→↘↓↙←+CD

服部半藏

修羅

忍法 影 ↓↓+A
忍法 爆炎龍・改 ↓↙←+A/B/C
忍法 影分身 →←↙↓↘→+A/B
忍法 空蟬天舞 →↘↓↙←+BCD
忍法 空蟬地斬 ←↙↓↘→+BCD
忍法 附身之術＝佛 受傷中 AC
忍法 附身之術＝鬼 受傷中 BD
忍法 烈風手裡劍 （空中）↓↘→+A/B/C
忍法 鵙落 →↓↘+CD
忍法 鵙落－－颯 （前衝中）→↓↘+CD
封手 微塵隱 ↓↓↓+AB

羅剎

忍法 影・靜音 ↓↓+A
忍法 爆炎龍・改 ↓↙←+A/B/C
忍法 影分身 →←↙↓↘→+A/B
忍法 空蟬天舞 →↘↓↙←+BCD
忍法 空蟬地斬 ←↙↓↘→+BCD
忍法 猿舞 ←↓↙+A～D
忍法 烈風手裡劍 （空中）↓↘→+A/B/C
忍法 爆炎微塵隱 →↓↘+CD
（武）封手 毒龍 →↘↓↙←→+CD

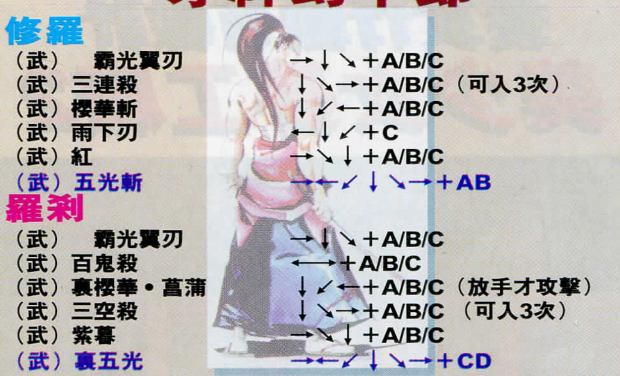
千兩狂死郎

修羅

火炎曲舞 ↓↘→+A/B/C
（武）回轉曲舞・天 →↓↘+A/B/C
（武）蝦蟇地獄 →←↙↓↘→+AC
大津波 ↓↙←+A/B/C
（武）狂死郎宴舞 ↓↘→↓↘→+C
（武）血煙曲輪 （空中）↓+A
（武）跳尾獅子 →↘↓↙←+A/B/C
（武）荒事師狂死郎“鬼之舞” ↓↘→↓↘→+BC

羅剎

火炎曲舞・宴 ↓↘→+A/B/C
（武）回轉曲舞・地 →↓↘+A/B/C
八岐大蛇 ↓↙←↓↙←+C
（武）狂死郎宴舞 ↓↘→↓↘→+C
（武）血煙曲輪 （空中）↓+A
（武）跳尾獅子・亂心 →↘↓↙←+A/B/C
（武）荒事師狂死郎“鬼之舞” ↓↘→↓↘→+BC



牙神幻十郎

修羅

招式	指令
(武) 霸光翼刃	→↓↘+A/B/C
(武) 三連殺	↓↘→+A/B/C (可入3次)
(武) 櫻華斬	↓↙←+A/B/C
(武) 雨下刃	←↓↙+C
(武) 紅	→↘↓+A/B/C
(武) 五光斬	→←↙↓↘→+AB

羅剎

招式	指令
(武) 霸光翼刃	→↓↘+A/B/C
(武) 百鬼殺	←→+A/B/C
(武) 裏櫻華・菖蒲	↓↙←+A/B/C (放手才攻擊)
(武) 三空殺	↓↘→+A/B/C (可入3次)
(武) 紫暮	→↘↓+A/B/C
(武) 裏五光	→←↙↓↘→+CD

橘右京

修羅

招式	指令
(武) 非劍 細雪	↓↙←+D
(武) 秘劍 細雪	↓↙←+A/B/C
(武) 秘劍 燕返	(空中) ↙↓↘→+A/B/C
(武) 秘劍 朧刀	↓↘→+A/B/C
(武) 秘劍 天之風	(貯) →↘↓↙←+C、(開始) A
(武) 秘劍 霜風	(貯) →↘↓↙←+B、(開始) B
(武) 燕六連	→↘↓↙←→+BC

羅剎

招式	指令
(武) 雲雀	←→+A
(武) 秘劍 細雪・閃	↓↙←+A/B/C
(武) 秘劍 燕返	(空中) ↙↓↘→+A/B/C
(武) 秘劍 夢霞	↘↓↙←→+C
(武) 秘劍 陽炎	→↓↘+A/B/C
(武) 夢想殘光霞	→←→+CD

緋雨閑丸

修羅

招式	指令
(武) 緋刀流 五月雨斬	→↘↓↙←+A/B/C
(武) 緋刀流 霧雨刃・豪雨	↓↘→+A/B/C
(武) 緋刀流 冰雨返	←↙↓↘→+A
(武) 緋刀流 雨流狂落斬	←↓↙+A/B/C
(武) 緋刀流 梅雨圓殺陣	←↙↓↘+A/B/C
(武) 緋刀流禁手 暴雨狂風斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD

羅剎

招式	指令
(武) 緋刀流 時雨	(空中) ↓+C
(武) 緋刀流 小雨	(空中) ↑+C
(武) 緋刀流 霧雨刃	↓↘→+A/B/C
(武) 緋刀流 雨流狂落斬	←↓↙+A/B/C
(武) 緋刀流 梅雨圓殺陣	→↙↓↘+A/B/C
(武) 緋刀流禁手 雨流裂殺陣	→←↙↓↘→+AB



首斬破沙羅

修羅

招式	指令
刺足	(空中) ↓+D
(武) 友引	←↙↓↘→+A
(武) 影縫	→↘↓↙←+A/B/C
影吸	↓↙←+D
(武) 空刺	(跳至頂點) ↓↘→+A/B/C
(武) 地刺	↓↘→+A/B/C
(武) 夜鳥魂	←↘↓↙+C
(武) 影無・酬	←↙↓↘→←+AB

羅剎

招式	指令
刺足	(空中) ↓+D
(武) 友引	←↙↓↘→+A
(武) 影出	→↙↓↘+A/B/C
影吸	↓↙←+D
(武) 空利	(跳至頂點) ↓↘→+A/B/C
(武) 地刺	↓↘→+A/B/C
影騙	→←→+A~D
(武) 影舞・夢彈	←↙↓↘→←+BC

GALFORD

修羅

招式	指令
PLASMA BLADE	↓↘→+A/B/C
SHADOW COPY (RIGHT • LEFT)	→←↙↓↘→+A/B
REPLICA ATTACK (HEAD • REAR)	→↘↓↙←+AC/BD
IMTATE REPLICA (HEAD • REAR)	受傷中AC/BD
ROLLING CRUSH	→↓↘+C
RUSH DOG	↓↙←+A
PLASMA DOG	↓↙←↓↙←+A
MACHINE GUN DOG	↓↙←+B
PLASMA DOG	↓↙←+C
OVER HEAD CRUSH	↓↙←+D
(武) D.M.S.H.	→←↙↓↘→+C/D

羅剎

招式	指令
PLASMA FACTOR	(站立) →+AB、(蹲下) ↘+AB
PLASMA PREIG	↓↘→+A/B/C
SHADOW COPY (RIGHT • LEFT)	→←↙↓↘→+A/B
REPLICA ATTACK (HEAD • REAR)	→↘↓↙←+AC/BD
IMTATE REPLICA (HEAD • REAR)	受傷中AC/BD
STRIKE HESS	→↘↓+D
D.S.H.	(前衝中) →↓↘+D
LIGHT SLASH	→↓↘+C
L.S.T.	→↘↓↙←→+C

NAKORURU

修羅

招式	指令
RERA O CHIKIRI	→↓↘+D
(武) ANNU MUSHIBE	←↙↓+A/B/C
(武) RERA MUSHIBE	↓↘→+A/B/C
KAMUI RIMUSE	←↓↙+A/B/C
鷹捕	↓↙←+D
鷹離	(前) ↘+D、(下) ↓+D、(後) ↙+D
鷹捕後攻擊	(橫) A/B (下) C
KAMUI MUSHIBE	↓↘→+C
RERASHIO	→↘↓↙←+A
SHICHIKAPU ETO	→↘↓↙←+B
SHICHIKAPU AMU	→↘↓↙←+C
IRERU KAMUI RIMUSE	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB

羅剎

招式	指令
RERA O CHIKIRI	→↓↘+D
(武) ANNU MUSHIBE	←↙↓+A/B/C
(武) RERA MUSHIBE	↓↘→+A/B/C
KAMUI RIMUSE	←↙↓+A/B/C
騎狼	↓↙←+D
狼落	(前) ↗+D、(中) ↑+D、(後) ↖+D
乘狼攻擊	(橫) A/B (上) C
MERU SHIKETE	←↙↓+C、(分離) 方向+C
KENTO SHIKETE	↓↘→+C、(分離) 方向+C
IMERU SHIKETE	(空中) →↓↘+C、(分離) 方向+C
EPUNKENE SHIKETE	倒下時AC
(武) NUBEKE KAMUI SHIKETE	←↙↓↘→↓↘+BC



花諷院骸羅

修羅

招式	指令
(武) 垮落	(空中) ↓+C
百貫落	(空中) ↓+D
喝!	↓↙←+A
(武) 硬踰	→↓↘+A/B/C
(武) 亂舞打	↓↘→+AB
(武) 地震丸	↓↓+AB
抓~天花板	←↓↙+A
抓~石頭	←↓↙+B
抓~尻	←↓↙+C
(武) 拳舞	↓↘→↓↘+AB

羅剎

招式	指令
百貫落	(空中) ↓+D
喝!	↓↙←+A
(武) 打殺	↓↘→+A/B/C
(武) 地震丸	↓↓+AB
(武) 圓必殺~天	↓↙←→+AB
(武) 圓必殺~地	↓↙←→+CD
(武) 拳舞	↓↘→↓↘+AB









出生日期	星座（守護星）
1/20-2/18	水瓶座（天王星）
2/19-3/20	雙魚座（海王星）
3/21-4/19	白羊座（火星）
4/20-5/20	金牛座（金星）
5/21-6/21	雙子座（水星）
6/22-7/22	巨蟹座（月亮）
7/23-8/22	獅子座（太陽）
8/23-9/22	處女座（水星）
9/23-10/23	天秤座（金星）
10/23-11/22	天蠍座（冥王星）
11/23-12/21	人馬座（木星）
12/22-1/19	山羊座（土星）

經典的養女遊戲

如果說《美少女夢工廠》是養育遊戲的開山始祖的，相信沒有人會反對。由於這遊戲包含了SLG養育部分和RPG式的戰鬥部分，相當多姿多采，所以自電腦以來，已很受歡迎，而《美少女夢工廠3》亦快將在PLAY STATION上面世。姑且不要談PS《美3》的人物是否討好，我們現在先來提供一些SATURN版《美少女夢工廠2》有用資料給大家，讓大家能成功養出一個人見人愛的寶貝女兒出來吧。

出生日與能力值的關係

以下的日期是以日本人慣用的美式標示方式——月份在先，日期在後。

星座	水瓶座	雙魚座	白羊座	金牛座	雙子座	巨蟹座	獅子座	處女座	天秤座	天蠍座	人馬座	山羊座
屬性												
體力	17	16	45	33	19	18	50	14	25	28	38	25
筋力	18	15	45	28	18	18	50	5	22	20	35	20
智力	42	15	13	23	36	24	7	28	30	22	24	17
氣品	12	32	10	25	14	29	42	45	24	9	23	15
色氣	10	31	7	24	14	33	18	30	20	42	11	10
道德	13	24	14	32	7	25	23	32	20	10	10	38
信仰	8	30	21	20	10	30	10	35	21	27	12	20
感受性	28	45	6	19	35	33	9	31	26	39	20	13
戰鬥技術	15	10	38	10	14	15	32	7	14	10	19	15
攻擊	2	2	5	3	2	2	5	1	2	2	4	2
魔法技術	15	18	8	17	18	24	2	15	13	30	19	15
魔力	12	20	14	18	19	28	6	18	14	30	12	8
抗魔力	23	18	10	25	15	23	8	32	15	20	12	5
戰士評價	17	12	43	13	16	17	37	8	16	12	23	17
魔法評價	50	56	32	60	52	75	16	65	42	80	43	28
社交評價	55	59	35	49	65	57	38	58	64	39	37	41
家事評價	44	48	40	58	29	54	18	89	46	31	44	69
禮儀	11	24	10	21	10	17	15	25	18	14	8	20
藝術	22	20	15	20	25	20	8	18	18	21	16	10
談話	22	15	10	8	30	20	15	15	28	4	13	11
烹飪	15	16	18	19	8	17	7	29	16	12	21	19
掃地洗衣	23	14	18	16	10	20	9	30	15	11	13	22
待人接物（氣だて）	6	18	4	23	11	17	2	30	15	8	10	28

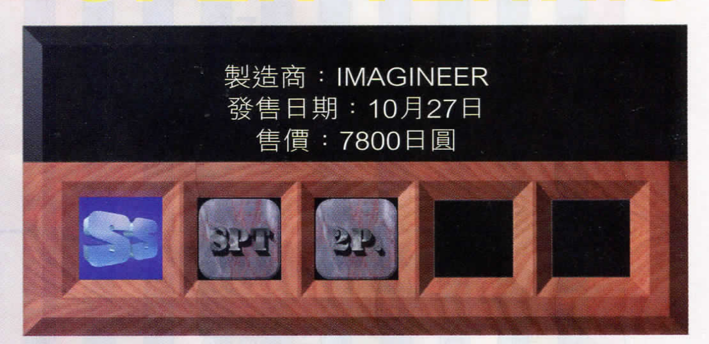
教育的效果（1日份）

	自然科學				詩文				神學				軍學				劍術			
	初級	中級	上級	專科	初級	中級	上級	專科	初級	中級	上級	專科	初級	中級	上級	專科	初級	中級	上級	專科
屬性																				
體力																				
筋力																				
智力	+1-4	+2-6	+3-8	+4-12	+0-1	+0-2	+0-3	+0-4	+1	+1	+1-2	+1-3	+1-2	+2-3	+3-4	+4-5				
氣品				+0-1	+0-1	+0-1	+0-1													
色氣																				
道德																				
信仰		-1-0	-2-0	-3-1					+1-2	+1-3	+1-4	+1-5								
感受性					+1	+1-2	+1-4	+2-5					-1-0	-1-0	-1-0	-1-0				
壓力	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
戰鬥技術													+0-1	+0-1	+0-1	+0-1	+0-1	+0-1	+0-1	+0-1
攻擊力																	+1	+1-2	+1-3	+2-4
防禦力																				
魔法技術																				
魔力																				
抗魔力		-1-0	-1-0	-1-0					+0-1	+0-1	+0-1	+0-1								
話術																				
禮儀																				
藝術					+0-1	+0-1	+0-1	+0-1												

	格鬥術				魔法				禮法				繪畫				舞蹈			
	初級	中級	上級	專科	初級	中級	上級	專科	初級	中級	上級	專科	初級	中級	上級	專科	初級	中級	上級	專科
屬性																				
體力																	+1	+1	+1	+1
筋力																				
智力																				
氣品									+1	+1-2	+1-3	+1-4								
色氣																	+0-1	+0-1	+0-2	+1-2
道德																				
信仰																				
感受性													+0-1	+0-1	+0-1	+0-1				
壓力	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
戰鬥技術	+1	+1	+1-2	+2-3																
攻擊力		+0-1	+0-1	+0-1																
防禦力																				
魔法技術					+1	+1-2	+1-3	+2-4												
魔力					+0-2	+0-3	+0-4	+0-5												
抗魔力																				
話術																				
禮儀									+1	+1-2	+1-3	+2-4								
藝術													+1	+1-2	+1-3	+2-4	+0-1	+1	+1-2	+2-3



VIRTUAL OPEN TENNIS



在次世代機種之中，網球仍是一種不是很常見的遊戲，而繼PS推出的《GROUND STROKE》及《V-TENNIS》之後，SATURN亦不甘後人，推出其首隻網球遊戲《VITUAL OPEN TENNIS》。

由IMAGINEER公司生產的《VIRTUAL OPEN TENNIS》共有3個不同的模式，分別是「EXHIBITION」、「CHASMPIONSHIP」、「TRAINING」。但是在未開始介紹這遊戲之前，先要說一下遊戲的OPENING，因為這個OPENING是相當的精采，而且，看上去的感覺就像是看着廣告片一樣，是不俗之作。









EXHIBITION

一般來說，EXHIBITION其實是被稱為「FREE PLAY」的模式，而《VIRTUAL OPEN TENNIS》亦不例外，在EXHIBITION之中，玩者可以調教的是不多的，大致上只有單打、雙打以及場地的選擇。玩者首先要在10位球手之中選出一位自己喜歡的，才可以進入比賽，而且，這遊戲是沒有甚麼「育成系統」的，所以玩者一定要在10位球手之中選出一位。



CHAMPIONSHIP

在「CHAMPIONSHIP MODE」之中，亦分為『CHALLENGER'S CUP VIRTUAL OPEN』及『IMAGINEER WORLD CHAMPIONSHIPS』兩種。其實二者的分別並不是太大，其實除了場地之外，兩種比賽跟本沒有分別。







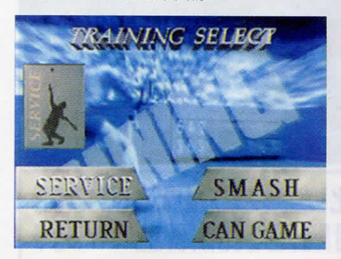


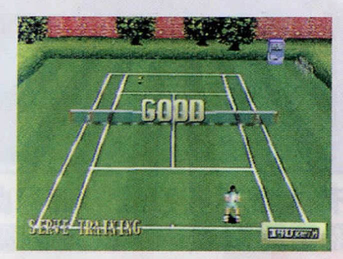
TRAINING

在「TRAINING MODE」之中，又再分為4種不同的訓練，分別是「SERVE」、「SMASH」、「RETURN」及「CAN GAME」，如果各位自命是網球高手的話，當然不用多作練習，但如果大家是初學者的話，便一定要多多練習。

<1> SERVE（發球）

對網球而言，發球是非常重要的，因為在一場網比賽之中，發球代表了開始，亦同時代表了最初的攻擊，所以如果發球差的話，一定會失去不少分數，若自己的發球局被破的話，便會十分危險，很易便會輸呢。





<2> SMASH（扣球）

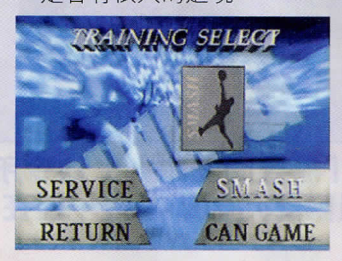
網球不是只守不攻的，而最厲害的便是扣球攻擊了！扣球除了是力量的表現外，亦同樣是一種技術的表現，因為要在同一時間內判斷出球的來勢和高度，再進行攻擊，必須要有精確的計算不可，所以一定要多加練習。

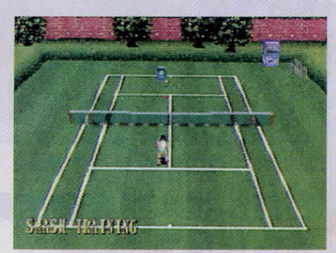




<3> RETURN（普通擊球）

在一場比賽之中，有發球當然亦有會有接球，如因接球失誤太多的話，球賽便一定會一敗塗地，不想有這樣的情形出現，便一定要多加練習，在練習之中，玩者要面對的是一部發球機器，訓煉不是很辛苦的，所以不用太擔心，反而可以盡情的去練習，一定會有很大的進境。

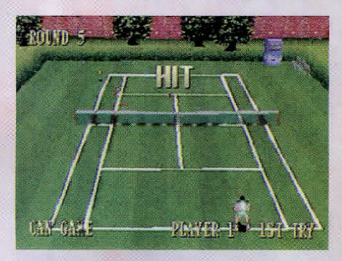




<4> CAN GAME

這其實是SERVE的延續，因為這個遊戲是要玩者以發球來打倒在對面場的「氣水罐」，正因如此，玩者必須要有很好的發球根基，否則必定一事無成。以筆者的粗劣球技也可以取得500分左右的分數，不知各位又如何呢？





人物

在《VIRTUAL OPEN TENNIS》之中，共有10位的球手供玩者選擇，他們全都是男性球手（沒有女性球手真可惜），而且他們是來自不同的國家，有着不同的膚色，絕無種族歧視呢！

ALLEN WEST（美國）
24歲　能力平均



FOX ROSE（美國）
25歲　擅於底線揪擊

ROBERT SCHULDINER（德國）
28歲　擅於發球上網



LORENZO SUAREZ（西班牙）
24歲　擅於底線揪擊



ALEXEI IVANOV（俄國）
24歲　能力平均



JASON LEE（香港）
23歲　擅於底線揪擊





ANDERS ROSENBERG（瑞典）
29歲　擅於發球上網



SIMON COPEZ（智利）
17歲　擅於底線揪擊



JIMMY WALKER（南非）
24歲　能力平均



RYO IBUKI（日本）
27歲　擅於發球上網







惑星開發中！

令人汗顏的模擬對戰

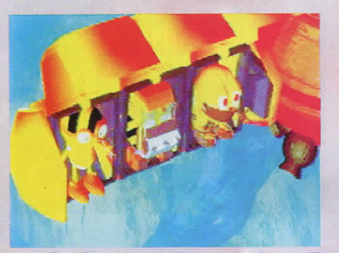
生產商：ALTRON
容量：CD-ROM
售價：5800日圓

PS AVG MEM. CARD

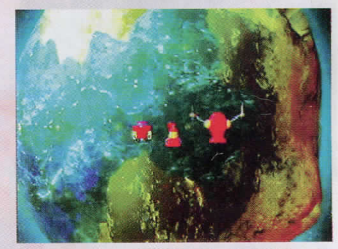
自宣布推出以來，「惑星開發中！」均令所有人摸不著頭腦，究竟此遊戲是怎樣的呢？而在推出後，甚至有店員說此乃射擊遊戲，但在發售時間表中，此遊戲明明是模擬類的……究竟搞什麼鬼？

令人汗顏的遊戲

開動遊戲後，眼前的畫面的確令人嚇一跳，因為此遊戲的目標竟是像「模擬城市」般的超簡化版本，玩者必需於指定日期內通過種樹、伐木建屋來開發星球。而真正令人汗顏的，便是另一方面亦有人於同一星球上同時開發，除正常競爭外更可作出破壞活動。至於勝負條件便是玩者與電腦對手的分數（入住率）及能否完成該版的條件，如在水邊建屋二十座等。由於如此有趣的遊戲目的，故分類上故且編入模擬，但嚴格來說遊戲已進入「模擬對戰」的新領域。









簡單的操作方法

以操作來說，此遊戲可說簡單到不得了，實在令人難以置信。

L1/L2——縮小版圖
R1/R2——擴大版圖
□/△——轉換使用人物
○——移動到浮標位置
×——執行任務

1－分數（入住率）
2－住宅數目
3－大廈數目
4－每日時間
5－正使用人物
6－行動表示
7－還有多少天剩下



開發三人組

不論是選擇那一隊進行遊戲，隊中亦有三名同名的會員分工合作的。

A 樵夫
負責種樹、伐木及搬動材料

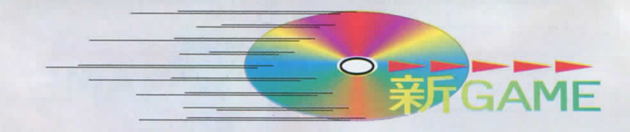
B 木工
負責建大廈、住宅及橋，同時亦可修理

C 障礙
負責將對方轟飛、破壞住宅及令樹木枯萎



兩種模式

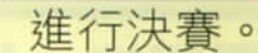
在遊戲模式方面，基本上只有1P及二人對戰，兩1P則可說是STORY MODE，每版均有勝出的條件，而對戰方面則只須於一定時間內建起大量建築物及令分數增加便行。至於技巧方面，玩者只要先在OPTION中將CURSOR及MODE全轉成自動，之後在遊戲開始時擇地大量種植，並在樹長大後建築，而在中段則以障礙跑到敵市破壞，自市則自動行動。另於末段再專心開發便行。說來，此遊戲的電腦並不太強，玩者大可放心行事。



井出洋介之麻雀家族



製造商：SETA
發售日期：10月27日
售價：6500日圓



究竟麻雀是一種怎樣的遊戲呢？究竟打怎樣的麻雀才是最開心呢？這兩個問題在玩過《井出洋介之麻雀家族》之後，相信大家一定會找到答案的。對一般玩麻雀的者而言，大部份玩到的麻雀遊戲也是二人對戰形式的，只有在近年才有多一些的四人對戰麻雀推出。

單看遊戲的名字已知這隻遊戲是由一位名叫「井出洋介」的所編製而成的，而這隻遊戲的發生背景亦是在這位井出先生的家中發生，主角是一個寄居在井出先生家中的人，而剛巧井出家是一個非熱愛麻雀的家庭，所以，在井出家之中，每個月也會有例行的「竹戰」（麻雀比賽）。在每個月的比賽之中，各人的成績也會被記錄下來作為日後的計算之用。

《井出洋介之麻雀家族》之中，除了一般的麻雀比賽之外，亦有一個專為初學者而設的「麻雀入門GUIDE」，在這個「麻雀入門GUIDE」之中，共有8課，是由最基本的智識開始教授，使到初玩麻雀遊戲的人也可以很須利的玩到這種博大精深的玩意。

由於《井出洋介之麻雀家族》內全部人物及物件也是POLYGON所造成的，所以都有着很高的真實感，而且在一些小節上更做得非常精細，只是在近看手指的一環上比較差，但這也是可以原諒的呢！

這是麻雀遊戲，當然要在麻雀對戰才有意義，而這種意義大家可以在「麻雀家族」這個模式之中找到，其實，「麻雀家族」便是一般的麻雀MODE，在這個麻雀MODE之中，亦分有「v'i]進」及「大會s參加」。前者是一般麻雀遊戲之中的REE PLAY MODE，而後者則是所謂的STORY MODE。

遊戲開始，玩者首先要為自己的人物填上姓名，主角在開場的時候便搬進了井出家中，成為了井出家的一份子而且在井出家是有一種每個月也會發生的事情，這便是每月一度的「竹戰」。井出家人會分成兩組，再進行四人對戰的比賽，以淘汰賽的形式選出四人進行決賽。

不要以在麻雀比賽之將對手攻至身無分文便算是勝利，如大家是這樣想的話便大錯特錯了！因為麻雀是採取「半莊完」（只打東南兩圈）的打法，而且，在半莊未完之前，就算是輸至負分也可以繼續對賽下去的，因此，在個麻雀比賽之中是沒有絕對對的勝或負，一切也取決於最後的成績。

在麻雀的對戰之中，每個人物也有着自己獨特的表情、小動作，在對戰之時便會表露無遺，6位的井出家家族成員，加上一位友人及玩者，使井出家成為了一個真正的麻雀之家！

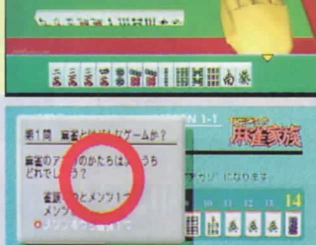


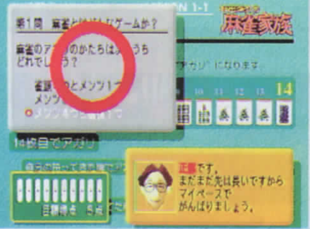
プロデューサー
鈴木隆志



協力
日本健康麻雀協会







8個不同的課程：

1.「麻雀ってどんなゲーム？」
「麻雀是怎麼的一種遊戲？」
2.「さあ麻雀を始めよう！」
「那，開始打麻雀了！」
3.「組み合わせと捨て方を學ぼう！」
「學習如何處理一副牌和如何打牌！」
4.「7枚マージャンで練習しよう！」
「使用7隻麻雀來練習！」
5.「ルールと基本4役を覚えよう！」
「認麻雀規則及基本的4人作賽！」
6.「役を覺しよう！」
「白自己的任務！」
7.「點數計算を自分でしよう！」
「自己計算得到的點數！」
8.「練習問題集で復習しよう」
「用練習問題集來復習！」











hi（阿八）
在井出家之中，她的實力最高，亦是家中最年長的人。

順子
她是家中的長女，可是朝三暮四是她的最大弱點。

隆司
他是家中最年\幼的，所以他的牌技亦是最差的。

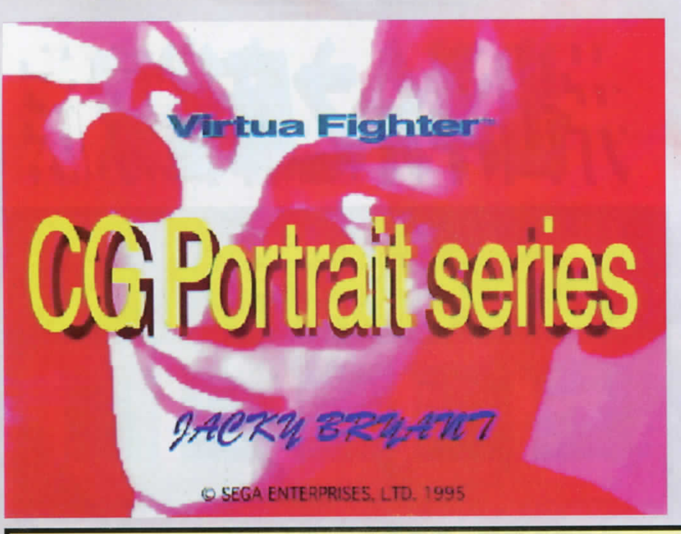
名人
家中的長子，亦是一名東大出身的高材生，不只如此，他的牌技亦是一流的。

晴彥
雖然他是一個蠢材父親，可是他的麻雀技術卻有如死去的爺爺一樣厲害。

久枝
非常和順的母親，在麻雀桌上亦是初學者的好對手。

道貫
他是住在附寺院的老人，亦是爺爺生前的好雀友。





VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT SERIES JACKY BRYANT

生產商：SEGA
容量：CD-ROM
售價：1280日圓

SS ETC

你炒我炒個個炒，嗚呼！最後又是奸商勝出。自推出以來，「VIRTUA FIGHTER」的CG集已成為「例炒」的對像，而早陣子的「JACKY」更炒高價也賣斷，真真無天理。不過阿JACKY哥究竟有啲咩咁吸引呢？

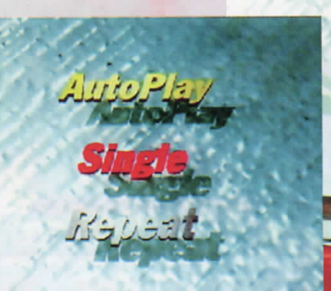
AUTO PLAY

基本上如果開機後只得畫面而無聲，那麼即使什麼CG也會被「丙」收場吧。故在此CG集中，每人物皆會收錄其於音樂CD中的主題曲，而「JACKY」便收錄了由光吉猛修主唱的「Believe In Love」，曲詞及歌詞均不俗，配以JACKY CG集可說是酒餚皆備。至於在AUTO PLAY中，畫面便以以上配搭而出，而玩者亦可選擇SINGLE或REPEAT進行。

KARAOKE

如果閣下懂得日語，又或者喜歡純音樂的話，此卡拉OK模式便正合胃口了。至於此模式中由於出現了歌詞的字幕，故少不免破壞了畫面，但當中部份覆合了的CG卻是AUTO PLAY中沒有的。











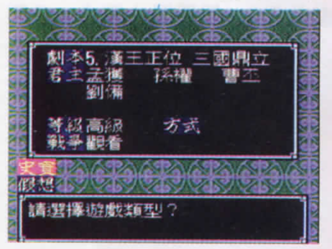


三國志III

超忠實移植的舊作



早陣子光榮又出了新遊戲，翻查之後發覺又是耳熟能詳的「三國志」，但此外亦發覺一些有趣的地方，那就是此遊戲似乎沒有在日本本土發售。而原因是此傢伙是中文版遊戲，而且更是超舊作「三國志III」的中文版，看來此乃光榮與台灣方面合作製成的怪傢伙。





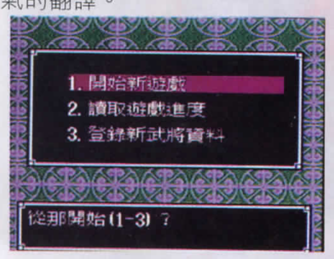




非常中文非常GAME

在啟動遊戲後，發覺此遊戲的確與「三國志III」無異，唯一的分別便是除遊戲本身外，就連OPENING亦以中文版顯示，更利害的便是當中的中文亦非一般平常所見的日式中文，而是文法正確，水平比一般香港學生為高的標準中文。至於以往「恨」玩「三國志」但又因不諳日本而卻步的讀者，大可以此作入門篇，不過筆者個人便有些抗拒那挺土氣的翻譯。





關於操作

在操作方面，相信有玩過三國系列的玩者也會非常熟悉，仔細分野的指令如使用不當便會有莫大影響。而指令方面大致便已分為軍事、人事、外交、情報、開發、謀略、商人及特別八項。至於各人物的數值便有人、金、糧、兵、開、耕、治、商、民、總及將多項，玩者中必需像「股民」般盯著，目標當然是令數值有增無減吧。





六個劇本多人玩

於遊戲中，玩者可選擇六個不同年份的劇本進行遊戲，不過越後的年份當然越高難度吧。至於當中有便有179年的「靈帝沒落、董卓進京」至235年的「臥龍歸天、姜維繼志」。此外在選定劇本後，玩者亦需設定有多少人進行遊戲，因為此遊戲最多可供四人同時進行的。之後便選擇難度（初級、高級），及最重要的類型，因為「史實」及「假想」往往有很大的差距。



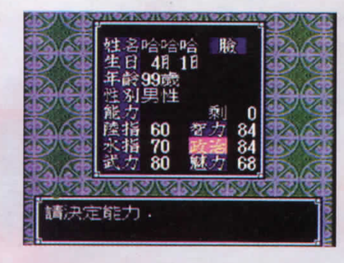


「新編」三國志

在遊戲開始前，有一項是玩者不能不注意的，那便是「登錄新武將資料」一項，在此模式中玩者可重新設定一名新的君主及三名部下，並在遊戲中使用，以自己創造的新人物改寫三個歷史。

令人震驚的忠實移植

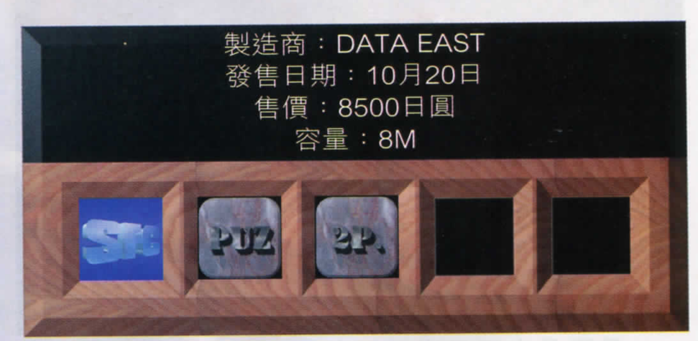
本來忠於實移植絕對是一件好事，但像這中文版「三國志III」般實在令人費解，因為它就連原本遊戲中的程式錯誤（BUG）也照實無誤地植移，最後導致筆者忍不住手將日版的絕技全數使出，做一個「茅柴」的玩者。



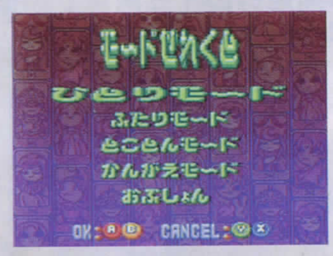


MAGICAL DROP

製造商：DATA EAST
發售日期：10月20日
售價：8500日圓
容量：8M



在一個神秘的森林之中，存在着一所圖書館，在圖書館中，有一本名叫「MAGICAL DROP」的魔法書。在這本名叫「MAGICAL DROP」的魔法書，描述一個由「華奴達」女神所管治的魔法世界是一個樂土，當中住着不少妖精，他們都過著非常幸福的生活，這個美好的世界便叫做「MAGICAL LAND」。



在「MAGICAL LAND」之中，有一株名叫「彩虹樹」的植物，它會結出一種叫「MAGICAL DROP」的果實，傳說中凡得到此果實的人也能實現夢想，過着幸福的生活，經過一輪的爭遂，現在，剩下來爭奪「MAGICAL DROP」的妖精只有6位。

以上便是遊戲《MAGICAL DROP》的故事簡介，此遊戲是集同類形遊戲的大成，有好像《PUZZLE BOUBLE》的操作方法；《COLOUMES》的消珠法；《PUYO PUYO》的連串吃法，一切一切也會重現於此《MAGICAL DROP》之中。

基本操作



B掣：遊戲要先按B掣來將上方的珠取下來，可以取下的珠是要同色的，只要是同色的珠，不論多少個也可以的。

A掣：將先前收下的珠射上圖版，只要有3個或以上同色珠便可將圖版中的珠消去。

基本人物



遊戲模式

《MAGICAL DROP》的遊戲共分為4個不同的模式，分別是：

ひとりモード
（1 PLAY MODE）

其實可以稱之為STORY MODE，因為這是依故事般，由1P與電腦作對戰比賽，勝者得以升級，爭奪珍貴的「MAGICAL DRO」。





ふたりモード
（2 PLAY MODE）

這才是由人對人的比賽，玩者（1P及2P）各自選擇人物對賽。當然，這是絕對考驗兩位玩者的「智力」，而且，消失的珠會自動撥入對手的圖版之內，噢！真是十分殘忍呢！



とことん モード
（FREE PLAY MODE）

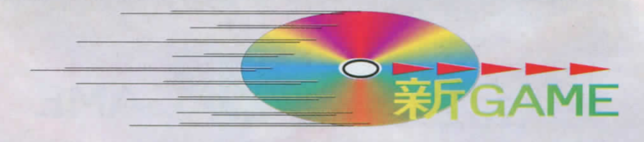
這便是一般被稱為「FREE PLAY」的模式，玩者可以一人自愉，不用和對手競爭，是一個很好的鍛練場所，當然，隨著玩者所過的版數越多，難度亦會相應提高。

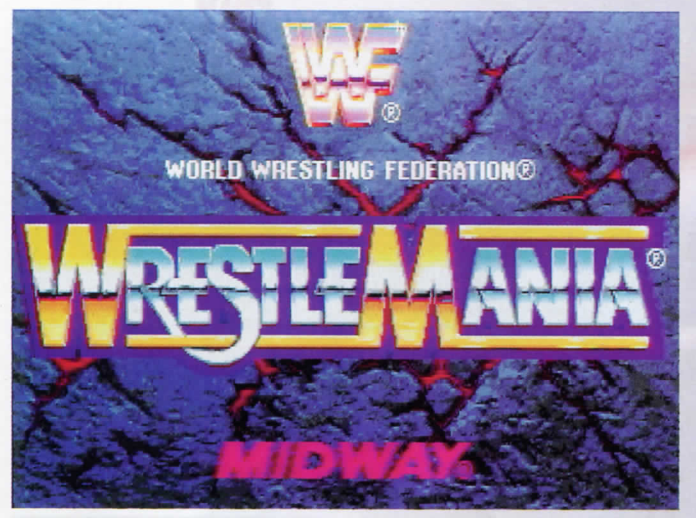


かんがえ モード
（解謎MODE）

這是有如《PUYO PUYO》的解題MODE，首先，電腦會顯示出圖版，再指示玩者要在多少步內完成，當然，不能完成便要再次嘗試，不過，在30個不同的問題之中，玩者可以任選一個來玩，不用順序玩的。

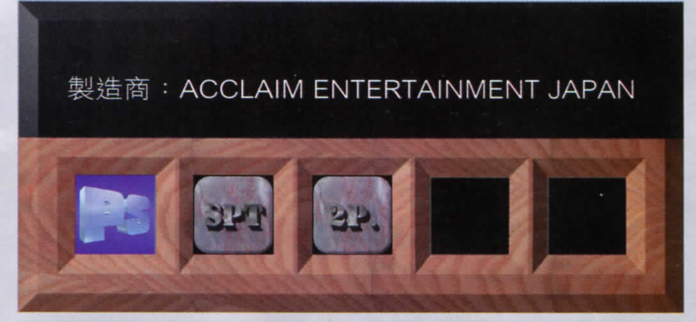






WRESTLE MANIA

製造商：ACCLAIM ENTERTAINMENT JAPAN



《WRESTLE MANIA》是一隻由國際職業摔角聯盟所承認的摔角遊戲，而且，當中所使用的人物都是現今在美國非常受歡迎的職業摔角好手。

不知大家對職業摔角有多少認識，但相信如果是有看電視的話，在今年之內一定會看過在電視上的那個美國的職業摔角節目，看後的感覺如何呢？很精采吧！這個當然，因為節目的表演者真是表演得非賣力呢！

WRESTLE MANIA本身是美國非常受歡迎的運動之一，不知是否美國人比較好勇鬥狠，對於此類運動老是特別喜歡的，香港人是否也是如此便不得而知，不過，各花入眼，喜歡便是喜歡，但有一點是可以肯定的，這種運動吸引人的地方是它的緊張刺激，雖然有不少人也知道這種運動是表演多於一切，不過，如此這般精采的比鬥，試問又怎能抗拒呢！

而在此遊戲之中的情況便更加是瘋狂，因為在遊戲之中所有的人物也是帶有不同的武器，無時無刻也是要將敵人置於死地，再加上那些精采絕倫的必殺技，便更加的吸引！

<基本操作>

除了一般的輕拳、輕腳、重拳、重腳及將敵人舉起之外，還有一些特殊的攻擊方式，這些精采的招式亦是本遊戲的精華所在！

特殊攻擊：

1. 輕拳＋輕腳

當按緊之時便會開始疾走，在走近敵人的時候放手，便可以使出不同的特殊攻擊。

2. →→＋拳（→→＋腳）

這種攻擊大多會是使用武器來攻擊敵人的，然而，其中的一些人物因為是沒有武器的，故此使用此招時依會是用拳腳來攻擊敵人的。









可供選擇的8位勇猛選手



BRET HART

綽號：HITMAN
來自：CALGARY
身高：6呎1吋
體重：234磅



RAZOR

來自：MIAMI, FLORIDA
身高：6呎7吋
體重：262磅



UNDERTAKER

來自：DEATH VALLEY
身高：6呎11吋
體重：322磅



YOKOZUNA

來自：日本
身高：6呎4吋
體重：568磅





MICHAELS

來自：SAN ANTONIO. TX
身高：6呎1吋
體重：235磅



BIGELOW

綽號：BAM BAM
來自：ASBURY PARK. NJ
身高：6呎4吋
體重：400磅



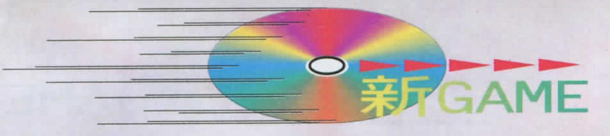
DOINK

來自：THE CIRCUS
身高：6呎
體重：243磅



LEX LUGER

來自：ATLANTA. GA
身高：6呎5吋
體重：275磅





心跳麻雀天堂

製造商：SONNET
發售日期：10月20日
售價：6800日圓







這一陣子SATURN所推出的麻雀遊戲似乎也是頃向於成人的居多，就以新推出的麻雀遊戲《心跳麻雀天堂》為例，便是SATURN一再推出的成人脱衣麻雀遊戲。

《心跳麻雀天堂》是SONNET公司推出的成人脱衣麻雀遊戲，而，且是最厲害的「X指定」級，相信玩這種遊戲的朋友也是醉翁之意不在酒，其實大家也是想看看遊戲之中各位體態撩人的少女已。

已説過這是一隻麻雀遊戲，那麼，要看「好東西」便一定要先將對手打倒才可以的了！比賽是局數來決勝負的，而且不是一般的三局決勝負，是七局的長期戰鬥。在每一局之中，玩者也要面對着一個青春貌美的女孩子，那麼，不知大家會否因為只顧看女孩而忘記打麻雀呢？

遊戲本身是一隻很正常的麻雀遊戲，亦沒有甚麼必殺技幫助大家打倒對手，所以大家要以自己的真正實力來取勝。在七局的麻局之中，對手的分數是會不斷升高的，幸而在一開始的時候的分數亦有6000，所以不致被一擊倒地。

在遊戲當中，玩者的對手有五人，分別是「皐月 菖蒲」、「桐月 彌生」、「涼暮水無」、「卯月 清美」和「神樂 葉月」，五人各有着不同的性格，吸引之處亦各有千秋，不過最重要的還是玩者究竟會選擇那人成為對手，不論各位的決定是怎樣也好，也要盡力的去打，因為對手的實力其實並不太差呢！

此外，不要以為這種麻雀遊戲製作不會認真，事實上《心跳麻雀天堂》這隻麻雀遊戲的製作絕不馬虎，因為在很多的麻雀遊戲之中，ENDING也是欠奉的，不過在這隻《心跳麻雀天堂》之中，當大家有幸能將五位女孩子也打倒的話，便能看到那製認真，全部重新繪畫的ENDING。而且，在「爆機」之後，大家可以在OPTION之中再一次過看到所有人物的照片，可謂大飽眼福，不過，這個方便的MODE在關機之後便會自動消失，小心！

人物介紹



皐月 菖蒲

出生日期：5月5日
星座：金牛座
血型：O型
高度：1.56米
三圍：B 82
W 56
H 86
興趣：滑雪



桐月 彌生

出生日期：3月29日
星座：山羊座
血型：A型
高度：1.63米
三圍：B 83
W 58
H 87
興趣：卡拉OK



涼暮 水無

出生日期：6月10日
星座：雙子座
血型：B型
高度：1.48米
三圍：B 79
W 56
H 80
興趣：收集毛公仔



卯月 清美

出生日期：4月4日
星座：山羊座
血型：A型
高度：1.66米
三圍：B 52
W 56
H 88
興趣：拉小提琴



神樂 葉月

出生日期：11月14日
星座：天蠍座
血型：AB型
高度：1.68米
三圍：B 89
W 60
H 90
興趣：流連DISCO



遊戲誌式攻略第三回

聖劍傳說3



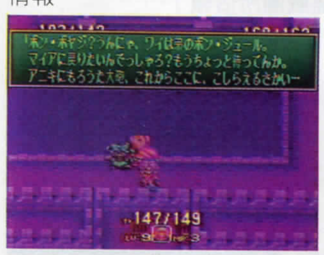
……接上期

三人拜訪過英雄王之後，回到了科撒魯城的廣場上，這時敵人已經走清，只見一名樣貌酷似波．波約斯的人在廣場上徘徊……

波．祖魯（**ボン．ジュール**）：「波．波約斯？唔，我是他的弟弟波．祖魯。想回瑪伊亞嗎？可以再等一下嗎。老大給我的大砲，很快便會在這裏裝配的了…」

三人於是先回到鎮上的旅館休息。

由於剛到達這國家時碰上了戰爭，仍未真正和鎮上的人交談過，所以在第二天再去找波．祖魯之前，三人花了些時間在鎮上收集情報……





「應該從科撒魯東面的自由都市瑪伊亞港會有前往城塞都市撒杜的定期船開出……呃！？在撒杜發生了那種事嗎？唉，太可怕了！連科撒魯亦被歐迪娜侵略……在這世界上到底發生了甚麼事情了？」

「媽媽説過不可以走到太遠的地方去的……」

「真神奇呢…這種花在這種季節照計是不會開的…希望不是甚麼不祥之兆就好了…」

「在城堡的中庭出現了一座巨大的大砲啊！那會是甚麼呢？」

「從前、侍奉英雄王的『黃金之騎士』洛奇在收服惡龍時與龍同歸於盡。這才是真正的騎士精神！即使到了現在，仍是以傳説英雄的身份受人們歌頌…」

「我長大了之後，也要像迪倫哥哥一樣在劍術大會中取得優勝呢！」

「魔法王國歐迪娜的侵略是不可原諒的！」

「竟然會有國家向這個由英雄王治理的科撒魯進攻…在以前來説是不會想到的事……」

「你們不就是拯救了英雄王大人的人了嗎！厲害呢！好、我也要加油才可了！」

史迪娜（**ステラ**）：「你們見過迪倫？不過，我相信他怎也不會回家的呢！他就是這樣的孩子了。不要告訴在2樓迪倫的妹妹溫迪（**ウェンディ**）啊！因為這只會令她更悲哀的！」

溫迪：「這裏是我哥哥的房間。哥哥他突然離家出走…唉、早點回來吧～。」

在鎮的左方，可找到科撒魯的王家圖書館，不過，若是給傻頭傻腦的莎羅當領隊的話，是會看不懂圖書館內的書的……

「轉職手冊」——轉職CLASS CHANGE：利用藏於MANA石的力量，可引發出要轉職者的潛在能力，以得到更高層次的能力，但轉職會被進行者的能力而影響，估計到CLASS 2要LEVEL 18以上，而到CLASS 3的話則最少也要有LEVEL 38以上的戰鬥經驗才可，而屬於最上位職業的CLASS 3，則由於力量過大而被大魔導師古蘭．古樂華（**グラン．クロワ**）封印，若沒有作為媒體的秘密魔法道具的話，是不能作這轉職的。

「MANA石之謎」——充滿着謎團呢……

「怪物圖鑑」——記載着拉比等各式各樣的怪物，其中更有還未見過的怪物，但因為是以古代語書寫，所以並不是太明白……

「咸書」——！！

「MANA之樹」——與我們所住的世界分隔着的禁斷之地，MANA之聖城，在那裏的中心便豎立着MANA之樹。MANA之女神在封印了神獸後，便成為了MANA之樹一直看守着這個世界…

「神獸一覽」——土之神獸：蘭杜安巴（**ランドアンバー**）．風之神獸：達卡多（**ダンガード**）．火之神獸：鎮比（**ザンビエ**）．水之神獸：菲古姆多（**フィーグムンド**）．月之神獸：多蘭（**ドラン**）．木之神獸：美士寶倫姆（**ミスポルム**）．光之神獸：拉爾基撒（**ライトゲイザー**）．闇之神獸：？？？（就只有最後是甚麼也沒有寫上的…）

在圖書館的上方，可找到一位替人占卜的老婆婆……





占卜婆婆：「…人的命運，有99%都是早就注定了的…不過，在餘下的1%中，有着未來、有着夢想…人類稱呼這1%為…『希望』…怎麼你愁眉苦臉了…好了，讓我這占卜婆婆替你占卜一下吧！唔……唔、做不到的……甚麼也看不到…這種事也是第一次發生的…我只是看到一隻像妖精般的東西…啊、對了、就是這種樣子的妖精……嘩！！是真東西呢！！」

妖精：「…對不起呢…這個人的未來已經是未知之數…所以就是占不到也不關老婆婆的事……」

占卜婆婆：「吓、吓…我感到有點不舒服…今天要收店了…回去吧……」

和鎮上的人談過了後，三人來到了城堡的中庭，這時中庭內果然



是出現了一枚大砲……

波・祖魯：「我是波・波約斯的弟弟波・祖魯。你們的事我已從老大那裏聽過的了！我也被老大硬塞了這座大砲過來呢。我可以將你們送回瑪伊亞的老大那裏的。我不會像老大那麼失敗的！喂，要去嗎？」





這位做弟弟的果然像樣得多，一砲便將三人送回瑪伊亞波・波約斯的後院……

波・波約斯：「啊！以波・祖魯的大砲回來的嗎！？唔，這就好了。讓我馬上送給其他朋友。很快便可以用大砲環遊世界的了！」

由於歐迪娜的侵略軍已撤退，所以今次三人終於可以通過黃金之街道進入商業都市拜謝魯。

「這裏是商業都市拜謝魯呀！」





「…這間屋雖然早上甚麼人也沒有，但到了晚上便不知為何會燈火通明，更聽到有些聲音……絕對是住着鬼怪的！呃，很抱歉，我是幽靈的狂好者瑪達羅。想起有可能可以看到幽靈，我就會顯得有點激動了。嘻嘻……」

「快點變成夜晚吧！我也想賣掉死了的爺爺所收集得來的爛東西呀！」

「這裏是地下市場，到了晚上便會營業。」

「從這港口有開往漁港巴羅（**パロ**）的船。漁港巴羅是通往山岳地帶羅蘭的入口的鎮，一個由風之王國羅蘭的祖士達王（**ジョスター**）統治的港鎮。不過，羅蘭王國被賴巴魯盜賊團襲擊，祖士達王被殺，王國似乎滅亡了。真是可怕的事呢……」

「雖然說是甚麼商業都市拜謝魯的影之組織『商人公會』，但其實只是鎮內的一班老頭子在扮嘢吧。真是好笑呢。」

「我家的老伯雖然每次都想去地下市場，但都因為等不及，到了晚上便睡着了。」

「從前，據說是有一個稱為『小人之槌（**チピッゴハンマー**）』的神奇秘寶的。這個即使在我們『商人公會』的地下市場也好，也是很難取得的。」

「在拜謝魯南面的海中，有着火山島布卡（**ブワカ**）。據通過那附近的船所說，說不定短期內會火山爆發。」

「幽靈？不要亂說了！我仍然精神奕奕呢！我只是因為日間要在地下市場內做打掃的工作，所以才不在家吧！」

「地下市場現在正招請跳舞女郎。小姐妳要來地下市場試試幹嗎……」

就如鎮上的人所說般，早上是沒有辦法進入在鎮右下方的地下市場的，於是只有待到晚上才進入……

「歡迎來到地下市場。晚上是營業中的…」

「嘿嘿嘿…歡迎。這裏是商人公會的地下市場！這裏充滿着外面沒有辦法取得的秘密商品啊！在地下市場出售的東西，任何一件都是危險的道具。都是些在外面的鎮不容易取得的東西。」

「我們是地下市場著名的曙光女神姊妹花！請看看我們的性感舞姿吧！」

簡單來說，這裏只不過是個可以買到一些較特別道具的地方。三人在這地下市場的左上方，找到了一名奴隸商人（**ドレイ商人**）。

奴隸商人：「想找奴隸嗎……但很遺憾！剛售清了。本來還有一個自稱為王子的自大小子，但結果剛剛亦賣掉了。」

妮斯：「甚麼！肯定是艾利安的了！那孩子現在在那裏！？」

奴隸商人：「幹甚麼啊，他是你認識的人嗎？喂？我這邊也是做生意的，在賣的時候是不會知道對方是甚麼人呢。」

妮斯亮出了手上武器……

奴隸商人：「喂、救、救命呀！那孩子被一個紅眼的古怪傢伙買了。至於那傢伙是誰我就真是不知道了。放過我吧。」

妮斯：「不可原諒！竟然將人當成買賣的對象！就是因為有好像你這種人存在！」

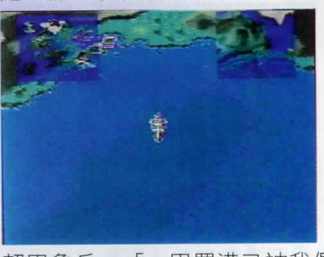
奴隸商人：「明、明白了！不會再幹。我不會再幹的了！我會轉行的了！所、所以請放過我吧！」

妮斯：「……」

妮斯總算冷靜下來，收起了武器……

妮斯：「紅眼的男子…」

收集了足夠的情報後，三人從鎮的右下方來到碼頭，乘船前往漁港巴羅。但這裏現在已被賴巴魯盜賊團所佔領了……





賴巴魯兵：「…巴羅港已被我們賴巴魯盜賊團接收，成為賴巴魯王國的領地了！」

妮斯聽到這番話實在再忍不住，亮出了手上武器……

莎羅：「妮斯！妳的心情我亦非～～常明白。不過，暫時請忍耐一下吧！」

在鎮中央橋底般的地方，可找到一所秘密的房子。

母親：「嗚嗚，當賴巴魯兵來襲時，這孩子受傷了…」

「嗚ー、嗚ー、好痛啊…」

在這房子二樓的酒吧，妮斯遇上了自己國家的人……

侍應生（**ウエイトレス**）：「…妮斯大人？」





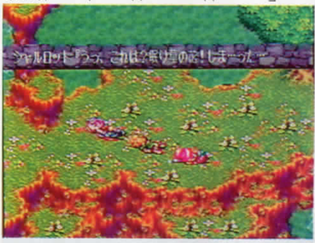
妮斯：「？」

侍應生：「果然是妮斯大人，嗚嗚…妳平安無事實在太好了……」

妮斯：「妳是拉莎（**ライザ**）！妳平安無事呢！」

拉莎：「殊！不可以這麼大聲的。會被賴巴魯的傢伙聽到的。妮

斯大人，事實上生還的人不單只是我。請妳去山中的『睡眠之花地』吧……」
客：「喂！小姐！！俾酒我呀！！」
拉莎：「！！是的，現在就來了！」
妮斯：「……」
從巴羅港的左上方離開後，三人來到了逐天之路（**天かける路**），但卻誤闖一個種滿催眠草的平原……
莎羅：「嗚、這是？催眠草的花！糟…了……」
妮斯：「…唔……唔……」





最先醒來的妮斯，發現三人正身處在一個洞穴中……
妮斯：「這裏是？」
「妮斯大人！妳醒過來了嗎？這裏是我們的秘密基地，是為了奪回被賴巴魯盜賊團佔領了的城而進行準備的地方！」
妮斯：「！！」
女戰士（**アマゾネス**）：「當賴巴魯來襲那天，雖然我們帶着艾利安離開了城，但卻在剛才的催眠草花地迷路，不知不覺地失去了知覺……當風向改變我們醒來時，已經見不到艾利安了…城亦被攻陷…嗚嗚…實在是很對不起……」
只見妮斯不斷搖頭……
妮斯：「…算了吧。反正大家都活下來了……」
女戰士：「妮斯大人！那麼，當妳其他伙伴醒來後便請到裏面的房間。大家都很想見妮斯大人的！」
三人醒來後，先和洞穴中的其他女戰士談話……
「外面花地的花是催眠草的花。不過可以放心。雖然最初會有一次被深深催眠，但因為以後便會無效，即使你們再走到外面亦應該沒有問題的了。」
「為了收復羅蘭王國，一定要努力才可！」
「羅蘭城位於這山更上方的位置。」
「妮斯大人回來了！」
「作戰會議進行中！」
「要將羅蘭城取回啊！」
「好不容易才收集到這個數目的武器及防具。」
「被歌頌為世界最強的女戰士軍，現在亦減少至只得如此的人數了……」
「羅蘭城因為有利用了周圍峭壁的城塞及吹向峭壁的強風守護，所以被世人稱為是座不會被攻陷的城。所以雖然是想馬上奪回城堡亦不是這麼簡單。到底應怎麼做才好呢？」
在洞穴右上方，女戰士們正等待着妮斯她們前來舉行作戰會議……
老伯：「妮斯大人，妳平安無事實在太好了！嗚嗚…嗚！咳咳」
妮斯：「老伯！不用急，慢慢説吧！」
老伯：「吓吓…已經沒有事了。」
妮斯：「怎樣做才可以從賴巴魯的手上取回羅蘭成呢。以這人數的話，用正攻法應該是不可能敵得過賴巴魯忍者軍的。有沒有甚麼好辦法？」
老伯：「…對不起。我只會照顧孩子，對於戰術就完全不懂……唔！？啊，對了。假如向賢者當．比利（**ドン．ペリ**）請教的話，説不定會找到甚麼好計策……」

妮斯：「當．比利？」
老伯：「就是這樣！據説是在過去與龍帝作世界大戰時超越以強大力量自誇的龍族，將科撒那的艾雄王導向勝利，一位奇跡的戰術師。」
妮斯：「這位高人現在在何處？」
老伯：「這個嗎，因為他不是人類…他，當．比利是小人族（**コロボワクル**）！在撒杜的南面，拉比之森林的某處，好像是有着小人族的村子的……」
妮斯：「讓我馬上去找找看吧！」
老伯：「請、請等一等！小人族是討厭正常的人類的。就是去到也是絕對見不到他的。」
莎羅：「那麼，應該怎辦才好？」
老伯：「賢者當．比利由於以人類的樣子去到不會見到他，若能以人類以外的外貌，例如若能變成小人族的話，説不定……我曾經聽過在拜謝魯有一件稱為小人之槌的秘寶。用它的話，説不定能成功變成小人族呢……」







三人離開洞穴後繞到左上方，由一名女戰士將三人引導至一門大砲前面……
莎羅：「呃？和波．波約斯的大砲相同的呢！」
美露絲（**メルシー**）：「你們認識波．波約斯的嗎？我是他的表妹美露絲。請多多指教呢。」
莎羅：「呃，我們想去拜謝魯呀！」
三人走進大砲，轉眼便回到拜謝魯，來到地下市場中，這時市場的左上方出現了一名新的商人……
「歡迎！想要甚麼呢？嘻嘻…我真是很想一試這樣賣東西的。不過，想不到原來是很悶的呢…這樣的話回去睡覺還好了。我就將死去了的爺爺的爛東西送給你們吧。」

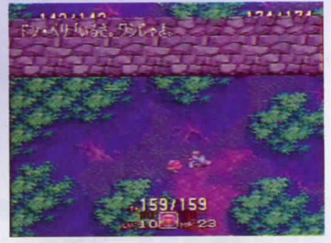




三人就這樣取得「小人之槌」後，便馬上出發去找小人族的村。從拜謝魯上方離開，經過黃金之街道回到自由都市瑪伊亞，再從瑪伊亞右下方乘船到城塞都市撒杜，從撒杜鎮下方進入拉比之森林後一直向左下方走，終於在森林的一角發現了小人族，並在調查一個奇怪的彫像時找到了通往小人族村子的路。
由於通道窄小，三人於是拿出在拜謝魯取得的小人之槌，三人變小後，終於從通道來到了小人族的村子，遇上了一名小人族的老人……
小人族：「沒有見過你們這些傢伙呢！」
莎羅：「呃！？我們最近才來到這村的。多多指教呢！」
小人族：「唔。為何會有人類的氣味的？」
莎羅：「唔！説不定是因為曾附在人類這種蠢材身上搬家吧？…不過，你對於迎接一位女士來説實在太無禮了！哼。」

小人族：「是嗎！人類的蠢材嗎。說得真好！」
莎羅：「是嗎？看來你不是太受我們的笑話…算了，你知道賢者當・比利在那裏嗎？」
小人族：「唔？自己找找吧？」
三人在樹幹的洞穴問遍了所有小人族，但也找不到當・比利，於是三人回去找剛來到這裏時遇見的老伯……
莎羅：「甚麼當・比利找來找去也找不到！」





當・比利：「在呀，我就是了。」
想不到（？）這老人就是當比利了！
莎羅：「呵呵～竟然敢騙莎羅，你都算大膽了！等你嘗嘗地獄的滋味吧！」
當・比利：「因為當時我是在散步嘛。既然每一刻的所在之處都不同，所以沒有辦法告訴你吧。」
莎羅：「嘿嘿嘿，竟然這樣說…看來要教訓你一下才可了！」
當・比利：「怎麼了，看妳說話的聲音發抖的。」
妮斯：「話說回來，當・比利大人。我的故鄉，羅蘭的小人族村出現了很多老鼠，小人族的村更被老鼠們佔領了。你有沒有甚麼好計策可以奪回村子的呢？」
當・比利：「呵呵，這真是麻煩了。羅蘭、羅蘭…唔。呀，想到了！首先要去找出風之精靈阿信…在羅蘭山途中的分枝路前，有一個稱為『風之回廊』的難關。將風神像的方向改變的話，應該是可改變風向令去路出現的。跟着便要由你們自己去想了……在通道的盡頭有着風之MANA石。阿信就在風之回廊的某處。跟着只要在催眠之花地便用阿信的力量的話，將催眠花粉送進羅蘭城，便可將睡着的賴巴魯兵一網打盡的了。哈哈哈！」
莎羅：「呃！？為何你會知道這個的？」
當・比利：「哈哈哈，當然了。因為世界上就只有這個森林住着小人族，不會有甚麼外來者的。而且你是被妖精附了身的吧？我們小人族的人是可以一眼便看得出被妖精選了為宿主的人類的呢。雖然我們是討厭人類，但妖精出現代表是有世界的危機。我們亦不一定會很安全。開你們玩笑是不對，但就是忍不了手。嘿嘿嘿……呃，對不起對不起。祝你們好運啊！」
於是三人離開了小人族的村子，回到撒杜後乘船到漁港巴羅，從逐天之路進入了風之回廊，經過一輪探索後，首先找到了當・比利所說的MANA石……





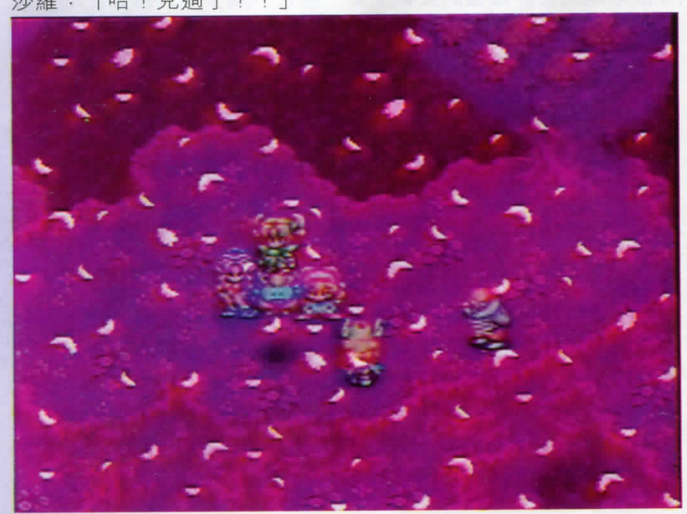
妖精：「這就是MANA石呢。我也是第一次看見啊…不久神獸會從這裏蘇醒，世界再次陷入黑暗……」
莎羅：「唔！你說甚麼了！」
妖精：「呃…對不起……為免變成這樣，一定要努力才可呢……好了，阿信應該會在這附近的。去找吧……」

這時阿修蘭走到右邊，似乎是有所發現……
阿修蘭：「呃，在這種地方會有新的腳印？一直走向這邊的…去看看吧…」
三人往右走出洞穴，發現一名裝甲武士將阿信捉了……
妖精：「呃！阿信呀！！」
莎羅：「喂！你不可以欺負弱者的呢！」
黑耀之騎士：「……」
這騎士二話不說便消失了……
莎羅：「消失了……」
妖精：「阿信的情況有點古怪啊！小心！！」
阿信：「咕咕咕咕…」
首領鳥人魔（**ツエンカー**）這時突然出現。由於這首領在空中時，一般的攻擊是對他無效的，所以不妨在這一戰中改為操作阿修蘭，然後不斷以魔法攻擊，到有需要回復時才暫時換回莎羅。除此之外，若閣下曾在地下市場購入飛標、飛斧之類的道具的話，亦可在這時用來攻擊的。

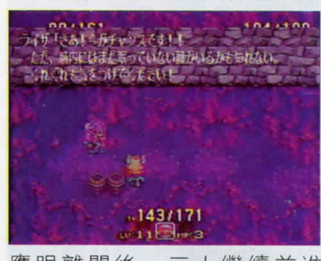




打倒首領後，莎羅先去看看阿信的情況……
莎羅：「沒有事嗎？」
妖精：「阿信先生，振作點吧！」
阿信：「呼，得救了。」
莎羅：「剛才的黑色老頭是誰呀？」
阿信：「我也不知道。正當我想調MANA查石時，他就突然向我襲擊。更從我身上吸取能量，將鳥人魔召喚了出來。」
莎羅：「唔，那個老頭也是在打MANA石主意的嗎……」
妖精：「阿信先生，事實上…」
阿信：「事情我已經知道了。你們是我的救命恩人，一生也是我的朋友。」
三人就此得到了風之精靈阿信的力量。
雖然MANA石可令三人轉職，但因為若以一般的玩法，這時是不會有足夠LV轉職的，所以三人還是先回到催眠草的花地。
拉莎：「大家回來了嗎！」
老伯：「見過了賢者當・比利了嗎？」
莎羅：「唔！見過了！！」



這時莎羅將阿信召喚了出來……
阿信：「HI！請交給我辦吧，主人。」
阿信不愧為風之精靈，一下子便將催眠草的花吹到羅蘭城，令守城的忍者兵全部不支倒地，女戰士們亦趁這大好機會發動攻勢。
拉莎：「好！現在是機會了！！不過，城內説不定會有還未睡着的敵人也不定的。請多加小心啊！在桶中已經準備了圓糖及天使之聖杯的了。請拿去用吧。」
取得了桶中的道具後往右一看，發覺自己原來已在羅蘭城前面。三人在城內邊戰邊推進，突然發現了一名可疑的男子……
妮斯：「甚麼人！！你也是賴巴魯兵！我要為父報仇，受死吧！」
鷹眼（**ホークアイ**）：「不、不是呀，聽聽我的話吧！我的名字是鷹眼。雖然我本來的確是賴巴魯盜賊團的小偷，但現在卻相反是被賴巴魯追殺的人。今次的事完全是因為一個叫伊撒比娜（**イザベラ**）的女人侵佔了盜賊團，操縱了忍者們的心來佔領羅蘭的。我是為了阻止這個而來的。相信我呀！」
妮斯總算是收起了手上的武器。
鷹眼：「呼，多謝呀。伊撒比娜這女人是甚麼人，我也不是太清楚。但我可以説，本來的賴巴魯盜賊團是絕對不會殺人的！據我調查所知，伊撒比娜這其實是個假名，現在似乎是被稱為『美獸』。我有一名叫飛鷹的好友就是被伊撒比娜、不、是被美獸所殺的了！美獸更向飛鷹的妹妹積西嘉（**ジェシカ**）下了一旦那傢伙死了的便連積西嘉也要死掉的咀咒，令我沒有辦法出手……所以，拜托你們！希望你們即使見到美獸亦不要殺那傢伙，只是捉着她便算了。我也知道這個請求是很無理。不過……」
妮斯：「明白了。我是這羅蘭王國本來的公主妮斯。雖然是很想為父報仇，但卻不能犧牲無辜的女孩的……」
鷹眼：「好喇！不愧是公主，讓我吻妳一下吧！」
妮斯：「！！！！幹、幹、幹甚麼了……我、我、我……」
鷹眼：「啊，對不起。突然這樣做了。」
妮斯：「呃…雖、雖然不知會否成功，但怎也會去…試試捉她…的…」
鷹眼：「是嗎，多謝！但是實在沒有理由再麻煩大家的了。無論如何讓我一個人試試幹吧。那麼我走先一步了！」





鷹眼離開後，三人繼續前進，在房間中遇上了首領謝萊亞（**ジェノア**），這首領自己是不會動的，但卻會不斷製造嘍囉，並間中以魔法向三人施以重擊，打倒這首領的要決是攻擊的分配要平均，若只向嘍囉攻擊的話，這首領打再久也是不可能打敗的，總之，這一戰所花的時間會比以往任何一次首腦戰都要長。打敗首領後，三人先後退找地方SAVE，然後在新出現的通道另一邊遇上了兩名忍者兵……
妮斯：「！！你們是那時的！？將我弟弟帶到哪裏去了？將艾利安還給我吧！」
比魯（**ビル**）：「…哼，不知道呢！去吧，阿希！」
阿希（**ベン**）：「好，比魯！」
比魯/阿希：「忍法『合』！！！」
二合一的忍者是三人在城中遇上的第二位首領，但這次的對手和剛才的謝萊亞相比就弱得多了，只要以用莎羅為回復主力而不參戰的戰術，不一會便可將二人打倒。跟着，三人來到了美獸所座的王座前面……
莎羅：「將城堡交還吧！這個…呃，大嬸，妳是誰？」



美獸：「嘿嘿嘿…我是『美獸』，是替黑之貴公子辦事的。」
莎羅：「！？」
美獸：「哼，這種城已經再沒有用了。想要的話便給了你們吧！」
莎羅：「呃！『美獸』逃走了！」
雖然被美獸逃掉，但總算是將羅蘭城收服了……
妮斯：「全靠大家，才可以將城堡奪回。真是很多謝大家……不過，父王已經不會再回來的了……」



阿修蘭：「那個叫美獸的女人，從背後操縱着賴巴魯呢。」
妮斯：「美獸…那個人奪去了我的父親和國家，捉走了艾利安…絕對不能原諒…」
莎羅：「莎羅亦不喜歡那個美獸！為何身裁這麼好的…呃，不過，假如她再來進攻的話怎辦了？」
女戰士：「城堡中曾一度因燃燒而失去的防禦，都幾乎被賴巴魯軍修復了。這樣的話即使只有我們亦可以的了。我們不會再犯同樣過錯的了！」
老伯：「因為催眠花粉對我們已經不再有效的了。另外，我們亦會組成搜索隊去找尋艾利安大人。請妮斯大人留在城內領導我們吧…」
妮斯：「……」
女戰士：「妮斯大人，妳是擔心艾利安大人嗎？…這裏的事就交給我們，請妳出發吧！」
拉莎：「妮斯大人是我們女戰士軍的隊長，我們都明白既然妳知道王子在敵人的手上，就沒有可能留妳在城內的了。對嗎、大家！」
女戰士們：「是的！！」
妮斯：「拉莎、大家…多謝你們。我為了令王國復活，一定會找出失踪的艾利安王子及取得MANA之劍回來的。在這之前…拜托大家了……」
兵士們：「妮斯大人！妳要保重啊！」
妮斯雖然奪回了自己的城堡，但為了更重大的使命，又再繼續和莎羅、阿修蘭一起踏上征途了……



藤丸地獄變



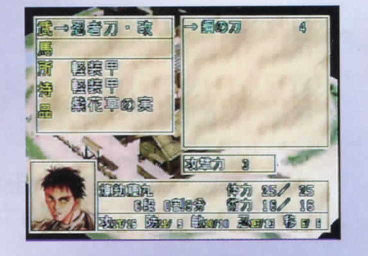
一個愈玩愈有趣的次世代戰略SLG

在次世代遊戲機已推出的作品中，SLG是數目較少的一種遊戲類型。近來推出的藤丸地獄變，可算是一個較特別的作品，因為它將戰略SLG和育成SLG的特點集合了在同一個作品之中，可算是SLG的一種新路向。

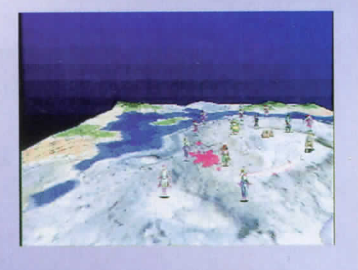
由戰鬥及修行兩大部份構成

就如上面所提到般，這遊戲的內容大致上可分為兩部份：首先是以一般RPG＋SLG的戰鬥部份交待主要劇情，由主角藤丸所領導的散透波便是在這部份和敵人作戰的。這戰鬥部份的最大特色，是利用了PS的性能，表現了一片能回轉、ZOOM．IN、ZOOM．OUT的地形，但這亦同時成為了遊戲中的最大缺點，不少人就是因為剛開始玩這遊戲時覺得操作感較差而放棄玩下去的，但只要多玩幾版習慣了後，相信影響會減少很多的。除此之外，當使用術法或某些特殊攻擊時，還會在圖版上以華麗的效果表現。









序章

一個稱為日之本的國家，由於一班稱為大名的人的領地侵略紛爭，進入了黑暗之世代。

這段在紛爭中渡過的歷史被稱為戰國。

大名為求令戰亂之世打上休止符，求助於強大的力量。

那種力量稱為忍者。

忍者，既是人、亦不算是人。

忍者，超越一般常識，據說能飛翔於天空、橫渡於大海、日行百里。

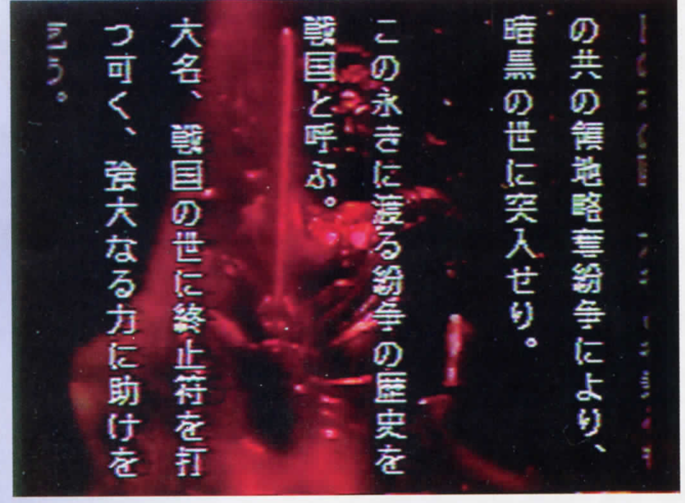
得到了強大忍軍的大名，利用他們的力量，獲得了眾多的領地。

大名武田信玄，為求達到更大的野心，極秘密地培育了一支強大的忍軍，但卻在他的野心未成時死了。

信玄在隱之里培育的最強忍軍，未有現出過它的真面目，它的存在被埋葬於黑暗中，它的名字是散透波。







戰鬥結束後便開始一日的修行

當一幕戰鬥結束後，遊戲便會進入隱之里的模式中，由玩者分配散透波內各成員的行動模式。基本上，每位人物可作修行的次數最少會有9次，但若在上一幕的戰鬥中能以較少的回合完成的話，可修行次數最多能增至12次之多。

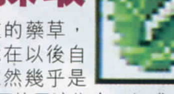
不同行動各有不同效果，一般來說，擁有特殊指令的人物是應盡量花修行次數在這些特殊技令之上的，而一些主戰隊員，則可利用這段時間強化自己的弱點（例如以體術修練提高藤丸及風子等HP較少的人的體力上限）或是強化自己的特性（使用自己特有的指令），至於一些不打算派往戰鬥的人物，則大可用來種種藥草、賺賺錢。決定了各人的行動後，便會以動畫表示各人的修行情況，然後再顯示出修行的結果。

結束了修行部份後，便要為下一次戰鬥選擇出戰的隊員，順帶一提，在這畫面中按口掣的話，是會進入人物的裝備畫面的，大家必須在這裏替人物裝備一些手上有的秘密道具及武器，這些裝備才能發揮出效用的，至於裝備的強弱，可留意狀態值的變化來確認。



在隱之里修行時可使用的指令一覽

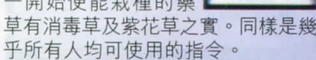
藥草採取



採摘新品種的藥草，成功後便能在以後自行栽培。雖然幾乎是所有人物都可使用這指令，但成功率似乎是看該人物的能力值而定的。



藥草栽培



栽種一些已採摘成功的藥草以增加數量。一開始便能栽種的藥草有消毒草及紫花草之實。同樣是幾乎所有人均可使用的指令。



藥物開發

研究開發丙型治癒筒、麻痺治癒筒等各種新品種的藥物，開發成功後便能以藥物生產的指令作大量生產。大部份人物可用的指令。



藥物生產

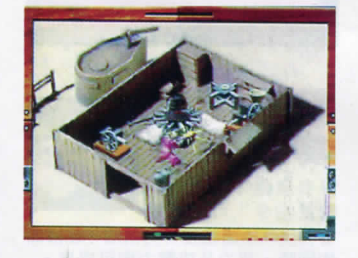
生產一些以藥物開發指令成功開發出來的藥物。在生產藥物之餘，生產者還可獲得藥學的技能。大部份人物可用的指令。



秘密道具開發

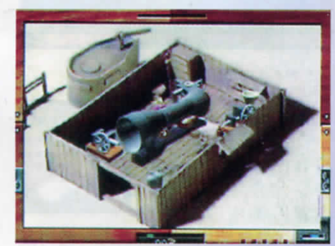


只有驊丈可用的特殊指令，可用來研究出新型的秘密道具。在使用這指令的同時，驊丈還可提高錫杖秘傳的技能。



秘密道具生產

同樣是只有驊丈可用的特殊指令，可用來生產一些在秘密道具開發指令中開發成功的秘密道具，提高其他隊員的能力值。



金策・行商

將多餘的道具賣掉以賺取軍資金的指令。幾乎是所有人物均可使用的指令。



金策・用心棒

當其他人的傭兵來賺錢的指令。每一個實行的回合可賺到15金，實行者的術力同時會有機會提高。一個只有戰鬥型人物才可實行的指令。



金策・飛腳

當跑腿來賺錢的指令。每一個實行的回合可賺5金，實行者的敏捷度同時會有機會提高。一個只有少部份敏捷度不夠的人物才不能實行的指令。

金策・旅藝人

在街頭賣藝來賺錢的指令。每一個實行的回合可賺到20金，實行者的體力同時會有機會提高。一個只有容貌較出眾的人物才能實行的指令。



金策・雨乞

只有地獄極樂可用的金策指令，替人求雨來賺錢。每一個實行的回合可賺到40金，同時能增加天操術的修練度，可謂一舉兩得。



金策・害蟲退治



只有煙羅之助八可用的金策指令，替人捉蟲來賺錢。每一個實行的回合可賺到15金，同時能增加煙羅幻術的修練度。



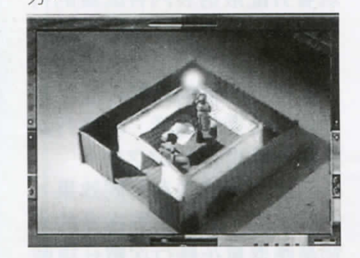
金策・人形劇

只有賽天太可用的金策指令，在街頭做人偶劇賺錢。每一個實行的回合可賺到30金，同時能增加人形糸操的修練度及術力。

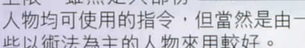


金策・占卜

只有哉女可用的金策指令，替人占卜來賺錢。每一個實行的回合可賺到40金，同時能增加少許術力。



精神修養



以修煉精神力的方法提高術力和忍力值的上限。雖然是大部份人物均可使用的指令，但當然是由一些以術法為主的人物來用較好。



體術訓練

鍛煉身體來提高體力值的上限，同時亦能令攻擊力有所增長。一個幾乎是所有人物均可使用的指令。

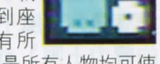


武術訓練

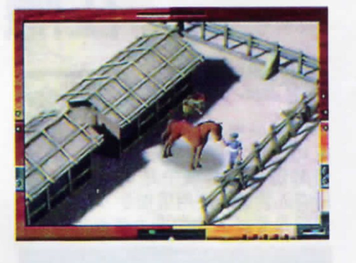


藉着練習來提高攻擊力的上限，同時亦能令防禦力有所增長。一個幾乎所有人物均可使用的指令。

買馬



前往買馬的指令。戰鬥時人物若能得到座騎，移動力是能有所提高的。一個幾乎是所有人物均可使用的指令。



法術訓練

進行學習回復之術的修行。只有那些一開始就懂得使用回復系術法的人物可以使用，使用後同時能令使用者的術力值有所提高。



忍術修行 風



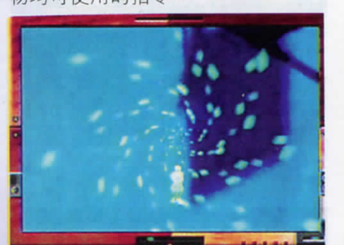


用來學習風系忍術時所用的指令，同時更可獲得抵抗風系術法的能力及提高術力值。一個大部份人物均可使用的指令。

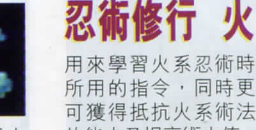
忍術修行 水



用來學習水系忍術時所用的指令，同時更可獲得抵抗水系術法的能力及提高術力值。一個大部份人物均可使用的指令。



忍術修行 火

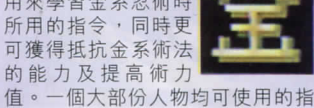


用來學習火系忍術時所用的指令，同時更可獲得抵抗火系術法的能力及提高術力值。一個大部份人物均可使用的指令。

忍術修行 金

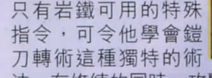


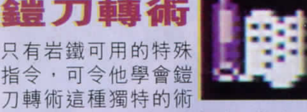
用來學習金系忍術時所用的指令，同時更可獲得抵抗金系術法的能力及提高術力值。一個大部份人物均可使用的指令。





忍術修行 鎧刀轉術





只有岩鐵可用的特殊指令，可令他學會鎧刀轉術這種獨特的術法。在修練的同時，攻擊力、術力及忍力均可提高。





忍術修行 雲丹術

只有肉玉五郎可用的特殊指令，可令他學會雲丹術這種獨特的術法。在修練的同時，術力、體力及忍力均可提高。



忍術修行 霧雙劍術

只有霧隱才藏可用的特殊指令，可令他學會霧雙劍術這種獨特的術法。在修練的同時，忍力及攻擊力均可提高。





忍術修行 駿攻術

只有風子可用的特殊指令，可令她學會駿攻術這種獨特的術法。在修練的同時，敏捷度會有所提高。



忍術修行 糸奏術

只有裁縫屋甚也可用的特殊指令，可令他學會糸奏術這種獨特的術法。



劍術修行 忍劍術

只有藤丸及霧隱才藏可用的特殊指令，可用來學會忍劍術這獨特的術法。在修練的同時，攻擊力、忍力及術力也會有所提高。

劍術修行 劍術

只有藤丸及霧隱才藏可用的特殊指令，可用來學會劍術這獨特的術法。在修練的同時，術力會有所提高。



山籠



走進深山修練。可提高實行者的體力、術力及忍力。



水練



提高在水上移動時的能力，可學會一種稱為水術的技能，但巫女型的人物是不能使用這指令的。



家屋之建設

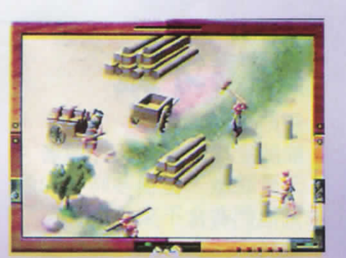


用來將隱之里規模擴大的指令。幾乎是所有人物均可使用的指令，但卻需要大筆資金。



工房之建設

用來增強隱之里生產設施的指令。同樣幾乎所有人物均可使用指令，但需要大筆資金。



充滿個性的登場人物

這遊戲的特色之一，是在遊戲中登場的人物全部都相當獨特，以下我們會先來介紹一下在最初四幕中登場的「散透波」成員。

煉鈁藤丸

年齡：17歲

不依賴科學，只靠自己的精神力與體術的忍者。一位隱藏着很多謎團的大好青年，同時亦是這故事的主角。



大蛇之傍太

年齡：8歲

擁有能將蛇自由控制的特殊能力，自己亦擁有對抗蛇毒的抵抗力。目標是令傳說之大蛇蘇醒。



煙羅之助八

年齡：37歲

能隨心所欲地操縱將一切藥品調合而成的八色煙霧。能把煙當成生物般操作，是一位能以煙霧令對手產生幻覺造成混亂的高手。



送屋岩鐵

年齡：43歲

雖然外表有點可怕，但實力是可以肯定的。擅長特技多於術法可算是他的優點但亦是他的缺點。



肉玉五郎

年齡：29歲

滿身脂肪，不怕刀劍攻擊的橡膠男。兩肩中裝備了可在水上變成人形筏運送同伴的道具。



驛丈

年齡：27歲

一生花在製作「機關」的男子。苦心製作出來的秘密武器，爆碎天錫杖雖然看上去是普通的錫杖，但由驛丈使用會變成一件有七種變化的武器。



裁縫屋甚也

年齡：33歲
雖然外表有點可怕，但其實他的性格非常膽小且有點神經質，不擅於和別人溝通，只會對部份同伴說自己的心事。



地獄極樂

年齡：？？？
一名專為散透波處理小事的老人，不習慣使用機器。雖然年齡不詳，但給人的感覺是最少也活了百年以上的了。



朧影之哉女

年齡：15歲
受望月千代女之命而來到隱之里。被藤丸他們接受而成為了忍軍的一員。不擅機器，但有着降靈及予知等巫女的能力。

韋駄天風子



年齡：13歲
與哉女一起來到隱之里的見習女忍。必殺技……仍然未有，只是一位相當活潑的女孩子罷。

霧隱才藏

年齡：21歲
能隨意操縱霧的天才忍者。天資聰敏，但很多時會和藤丸他們有合不來的地方。



傀儡之樂天丸

年齡：12歲
擅長使用人偶的忍術的少年忍者。與「人形遺賽天太」是孖生兄弟。





人形遺賽天太

年齡：12歲
製作人偶的手工天下第一。由賽天太造出來的人偶是幾可亂真的。與孖生兄弟傀儡之樂天丸經常都是一起行動的。



夕霧

年齡：？？？
活在戰亂之世中的少女。因命運的作弄而捲入了戰亂的旋渦中。

小夜

年齡：？？？
活在戰亂之世中的少女。因命運的作弄而捲入了戰亂的旋渦中。



蘭

年齡：？？？
活在戰亂之世中的少女。因命運的作弄而捲入了戰亂的旋渦中。





鳶丸

年齡：5歲
雖然不知是誰養育，但明顯是一頭受過忍犬訓練的雄狗。牠同時也是統領野狼的領袖。



綾

年齡：3歲
自從被無心的人捨棄後，便與鳶丸一起在狼群中生活的雌狗。



第一幕 侵入者

為了轉告信玄之死，望月千代女帶着數名巫女，趕往散透波們所居住的隱之里。不過，在隱之里就在眼前時，受到一班無惡不作的盜賊．砵屋眾襲擊。在眼見巫女們要受到全滅的危機時，散透波的一班人終於現身了。



版面開始前之對話

千代女：「你們！知道我們是甚麼人嗎！我們是仕奉武田信玄公的巫女。」
力野轟陽：「這種事我不知道啊。反正我們只要得到妳們的靚女就可以了。唏！」
千代女：「嘩——！」
力野轟陽：「喂！兄弟們、出來吧！女孩子可以賣很高價的。就像平常一樣好好幹吧！」
嘍囉：「知道了、大佬！」
風子：「畜生！我風子不會就這樣被打敗的！我會要你們五、六人來陪葬的！哉女！妳也要找一、兩人陪葬啊！」
哉女：「……不過，風子……我很害怕。」
力野轟陽：「嘻嘻嘻嘻……很可愛的女孩呢。」
藤丸：「從剛才開始就在我們庭前大吵大嚷的就是你們嗎？要命的話就速速離開。不想要命的話就讓我來做你對手。」
力野轟陽：「呃？你是誰。這座山可是我們的勢力範圍啊。」
哉女：「散透波的！諸位是散透波的人嗎！？」
藤丸：「那又如何了。」
風子：「那是甚麼態度了！不要少看我們啊。說話時和藹一點吧！」
藤丸：「我又沒有想過要去問你們。總之走入我們庭院的人全部都要死。去吧！」
風子：「蠢、蠢材！我們是自己人啊！」







過版之後……

由於信玄之死，散透波一班人取得了自由。
不過，對於不認識外界的他們來說，不知幹甚麼才好也是一個事實。總之，在離開隱之里的前，還是過着一直以來的生活方式。……不過，對於分散於全國的有名忍軍，是不會對散透波視而不見的。

圖版資料一覽



敵首領：力野轟陽
敵嘍囉：砵屋眾壹×8人
砵屋眾貳×6人
新同伴數目：5人
出擊人數：5人
敵人數目：15人
勝利條件：打倒力野轟陽
砦數目：2個
隱藏道具：（1）紫花草之實
（2）忍花
（3）忍花
（4）銅之劍

攻略重點

這是遊戲的第一版，雖然自己只有5人而敵人達15人之多，但其實並非是沒有勝算的。肉玉五郎和岩鐵的HP夠多，適合站在前面抵擋敵人的攻擊，由於這遊戲並沒有受攻擊時反擊的系統，所以懂遠程攻擊的傍太並不會比其他人佔優多少。

在圖版左方的五名女角均是可在這一版成為同伴的人物，除了哉女和風子需要由藤丸親自前往對話才會成為同伴外（但要小心，因為若於第35回合前未能令她們兩人成為同伴的話是會GAMEOVER的），其餘三名巫女是可由任何一人前往對話以成為同伴的。由於這一版的地形有一個近似Y字的地區是不能通過的，為了取得（1）和（2）的寶物，隊伍不得不分為兩隊，但基於令巫女成為同伴時的限制，藤丸不得不往左邊走了。雖說藤丸一死便會GAMEOVER，但反正其他人死了也會重玩的了，實際上分別不大。

從圖版左方得到的五名女同伴中，風子是唯一有戰鬥力的人物，哉女及其餘三名巫女雖説亦有回復法術可用，但因為她們HP奇低，走得太前隨時會被對手一擊幹掉，所以除了哉女基本能力較高值得培育外，實際上的用途不大，可算得上是我方的嘍囉……（各位大可派其中一人前往取得（3）的寶物，充當跑腿的角色）總之，這遊戲有一特點——大部份敵人只會在你走近至一定程度才會離開原來位置向你攻擊，只要掌握了這關鍵，便不難以逐個擊破的戰術來過版。順帶一提，過版之後，風子可從驛丈手上取得「駿足器」，當裝備了之後，可令各能力值都有所提高。



第二幕 背叛者

仕奉信玄的忍者軍團透波，由於千代女不可理解的行動，得知了散透波的存在。

透波軍團長．加藤段藏，對於信玄雖然已有透波這忠實的部下，仍然費盡心血暗中培育忍者集團這種行為，他的憤怒達到了極點。

由於信玄已死，將憤怒的矛頭遷向了散透波的段藏，抱着同歸於盡的覺悟向隱之里襲擊了。



過版之後……

擊退透波的消息傳遍全國了。這對於那些收集這個仍有很多謎團的散透波情報的各忍軍來說，是一個很難得的情報。一些認為在擴張勢力時，散透波必會成為妨礙的忍軍，開始着手研究如何消滅他們了。

攻略重點

這一版是第一次可以選擇出戰成員的版面，除了第一幕就已經在隊中的五人外，在下還選了風子、哉女及較平均的驊丈。

由於敵人大概分為左右兩方，這一版仍是要分成兩隊來行動。在下於這一版所用的戰略是這樣的：將肉玉五郎、霧隱才藏及岩鐵這三位HP較高的隊員從右面進軍，再輔以哉女在有需要時施法替他們回復體力，這一支是主戰部隊，行軍速度會較快，目的是吸引大部份敵人並加以消滅。

當這主戰部隊推進至右上方時，可稍為減低行軍速度，先讓各人回復HP，由於首領加藤段藏是不會移動的，這時便可將守護他的四名忍者引出來先行解決，然後才以萬全的狀態向他挑戰。加藤段藏雖然不會移動，但卻有能作遠距離攻擊的手裏劍及令擊中的人行動不能的睡眠攻擊，所以在迫近他的時候要多加留意，除此之外，當加藤的體力低於18時會使用攻擊力相當高的絕招「極樂鳥」，HP低的人物很可能會受不了這一擊的，所以對付他的時候早好能速戰速決，以免夜長夢多……

其餘成員則先向左方走，以較為穩陣的方式進軍，然後找出（1）和（2）的隱藏道具，跟着是將左上方的敵人引出，在左中央島上佔據一個有利位置作戰，有必要時才去支援要和首領作戰的主戰部隊。







版面開始前的對話

加藤段藏：「信玄這混蛋，一邊對我們說好說話，暗地裏又在製造一班成為自已走狗的忍軍。……不過，信玄亦已經死了。想報仇雪恨亦必須追到地獄盡頭才可呢。這憤怒應該如何是好！」

透波忍軍：「段藏大人！無論如何都請將散透波殲滅啊！」

加藤段藏：「當然了！我要將那班傢伙殺得一隻不留！」

……………………………………

藤丸：「喂！到底要躲到幾時呀！這裏是我們的庭園啊。快點現身吧！」

加藤段藏：「呵呵、你就是散透波了嗎。看上去還是一名小子。信玄這老鬼腦筋有問題嗎。」

藤丸：「不用多說了。是不是小子，和我交手後再作決定吧。」

加藤段藏：「好吧。雖然我並不憎恨你們，但我這怒氣就是下不了。就以你們的血代替信玄的來給我們雪恨吧！」







圖版資料一覽



敵首領：加藤段藏
敵嘍囉：透波忍軍壹×9人
透波忍軍貳×8人
新同伴數目：0人
出擊人數：8人
敵人數目：18人

勝利條件：打倒加藤段藏
砦數目：3個
隱藏道具：（1）300両
（2）忍花
（3）丙型治癒筒
（4）手裏劍



第三幕 伊賀忍軍急襲

由於殲滅了被稱為信玄之懷刀的透波忍軍，散透波一軍的傳聞急速地被散播起來了。

跟着，在想將散透波收為己用的大名，嚇慌了的大名等各種策略的旋渦之中，最早出動的是伊賀忍軍。

伊賀引以自豪的三大忍者，尊照軍團長百地三太夫的命令，集結所有力量向隱之里突襲。

但是，石川五右衛門他們卻將散透波低估成小孩子一樣。



版面開始前的對話

「真是的，三太夫這老頭在想甚麼的呀？」

「是要令一隻小鼠也不能跑掉。」

「嘻嘻嘻嘻……唉，只要我用爆彈的話，甚麼對手也不是問題了。不過我始終也是不明白，只是一班外行對手吧，不應該要我們出場的啊。」

「……同感。竟然要將散透波當對手，簡直是令我們伊賀忍軍之名留下污點。只靠下忍已經很足夠了。我也想選一個能配得上自己的死的地方。」

「的確，以這種對手的話又是太悶的了。回去吧，道順、城戶。」

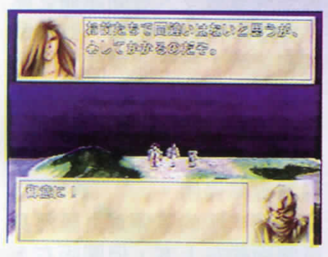
「是這樣嗎，五右衛門。」

「是嗎，要回去嗎。……你不要大意啊。雖説是一班地痞流氓，但到底也是稱為忍者的傢伙。我開始擔心你們會否是搞錯了。」

忍者：「遵命！」

藤丸：「哼。又再來了嗎。這些接二連三來搞事的混蛋也算是忍者嗎。」







過版之後……

欠缺了三人忍者的伊賀忍軍，並不是散透波的敵手。不過，藤丸他們又再令自己以後的容身之所愈來愈少了。他們更開始發現到自己雖然是想自由地生活，但歷史並不容許他們這樣做。

到底應否像其他忍軍一樣，受大名的指使，步向稱霸全國的路呢。

還是應捨棄隱之里，捨棄忍者的身份，溶入下界，以一個普通人的身份開始新的人生呢？不過，若希望這樣的話，首先必需將惹上的麻煩消除才可……

圖版資料一覽



敵首領：沒有
敵嘍囉：伊賀忍軍壹×8人
伊賀忍軍貳×8人
伊賀忍軍三×4人
新同伴數目：1人
出擊人數：8人
敵人數目：20人
勝利條件：消滅全部敵人
砦數目：3個
隱藏道具：（1）1000両
（2）深紅之太刀
（3）犬笛

攻略重點

基本上，這一版和第二幕的攻略方法是差不多的，只是在某些重點上要多加注意了。伊賀忍軍的防禦力較之前的對手都要高，除非是不斷的使用術法攻擊，否則兩、三次攻擊亦未必足以打倒一名敵人的。

版面開始時，大家會發現敵人都是在一次移動所去不到之處的，與其走上去給敵人在下回合先發制人，在下會認為還是將第一回合用來把對伍分為兩隊，然後到第二回合時才開始攻擊較好。

在伊賀忍軍中，四名「伊賀忍軍三」是相當討厭的傢伙，他們擁有攻擊力強大的遠程武器「伊賀飛龍砲」及標準裝備鐵砲，體力又達28之多，幾乎最少一定要用兩回合才能打倒他們，若是被他們與其他敵人夾擊的話，由於這遊戲的敵人是會採用集中攻擊的手段來向我方進攻，HP低的同伴很可會受不了他們的一輪攻擊而被幹掉的。

為了提高取勝機會，這一版仍是應採用逐個擊破的戰術，先引來忍軍三周圍的敵人，消滅後才集中力量對付忍軍三，跟着是在經過砦時讓那些術法消耗得較厲害的隊員稍作補充，才向下一個敵人的集結區進發。順帶一提，忍軍貳及忍軍三面對刀劍型的攻擊時是會較弱的，但忍軍壹就剛好相反，只有利用驊丈及風子之類的打擊型攻擊才能有較高效果，若能考慮到這一點來進軍，攻擊時便能事半功倍了。除此之外，這一版其中一名忍軍壹是可由哉女説服成為同伴的，雖然在下沒有這樣做，但在大家玩的時候可不妨一試。





第四幕 越山

散透波擊敗伊賀忍軍的消息傳遍全國了。

而這個消息對於那些無論如何也想找一支更強忍軍的大名來說，更是將散透波的市值一口氣提高了。

這時他們收到消息，知道信玄的盟友上杉謙信要接待他們。

雖然明知那是謙信設下的陷阱，一行人還是接受了謙信的接待，做好遠行的準備。選擇走較危險但捷徑的山路的他們，意想不到地受到一班野狼的襲擊。



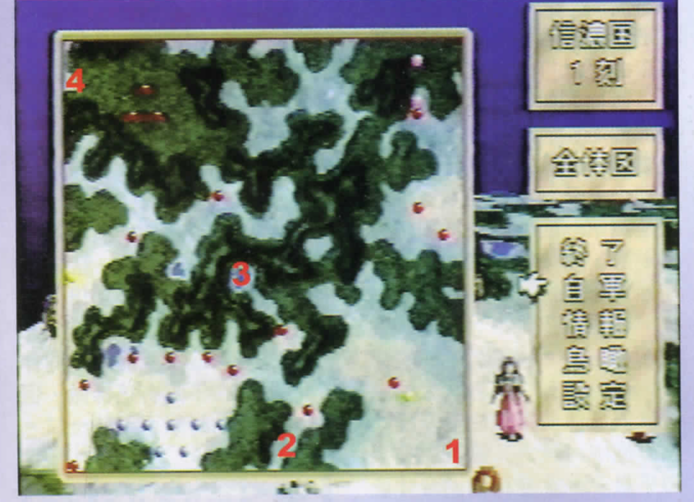
版面開始前的對話

「嗚………………。」
藤丸：「你這野狗想怎樣了？想找我們打架嗎？」
「嗚！嗚－－－－－－－！！」
藤丸：「……真有趣。就讓我做你對手吧。」
哉女：「藤丸先生。請不要顯得那麼粗暴吧。我從這群狼身上並沒有感覺到憎恨。他們會有敵意，只不過是因為自己的領地被侵入吧。牠們是沒有罪的。即使是沒有辦法難免一戰，留牠們一條生路吧……。





圖版資料一覽



敵首領：鳶丸
敵嘍囉：魔狼×7匹
狼×9匹
新同伴數目：2匹
出擊人數：8人
敵人數目：18匹
勝利條件：打倒鳶丸
砦數目：2個
隱藏道具：（1）消毒草
（2）消毒草
（3）消毒草
（4）消毒草

進入右上方的洞穴時……

「……在那裏的年輕人，你叫甚麼名字？」
藤丸：「邊個！出來見我！」
「我是沒有形態的。對了，算是種意志吧。我只是想飲一些有力量傢伙的血吧。若你讓我飲你血的話，我亦打算給你相應的補償。」
藤丸：「血！？」
「對了，是血。你有着不計其數的潛在能力。所以我很希望能得到像你這種人的血。怎樣了，要給我飲嗎？」
（答應這要求後，藤丸的HP降低了10）
藤丸：「我可以取得那補償了吧。」
「好的。在這之後，在你們前進的路程中，會找到我手下四神的祠堂的，到時你一定要去一趟。這樣的話，四神必會助你一臂之力的。」
藤丸：「就只而已嗎。」
「……………………」
藤丸：「哼，有種被騙的感覺。」

攻略重點

前三版一直都是以忍者為對手，今次改改口味，你要面對的是一大群野狼。

由於這版一開始時，眼前就已經被一大群狼包圍，所以無可避免地要先消滅這班畜生。當與普通的狼作戰時，大概會開始遇上一些魔狼，魔狼的特點是攻擊力高防禦力低，對刀劍型攻擊抵抗力較高，而這些魔狼最令人感到頭痛之處是會令擊傷的人中毒。雖然哉女在這時大概已能練成令隊員回復狀態的術法，但亦不宜過份依賴她，所以在版面開始前的出擊畫面中最好先為各人準備消毒草備用。

這一版的首領鳶丸雖然身處圖版的左上方，但圖版右上的洞穴才是這一版的關鍵所在。若派藤丸進入洞穴中，以10HP為代價的話，可在遊戲往後的版面中獲得四神（青龍、白虎、朱雀、玄武）的力量。因此必需將藤丸調到畫面右上，並確定他有足夠的HP才好進入這山洞中。

首領鳶丸擁有吐出雷電的絕招，由於被這一招擊中會扣極多HP，所以最好能以HP較多的人物來與他作戰。當打倒鳶丸後，這一版可算是完成的了，這時玩者可選擇是否殺死鳶丸。若你決定放鳶丸一條生路的話，牠便會和雌狼綾一起加入成為同伴，若你殺了牠們的話，則可得到一件相當不錯的道具。

順帶一提，由於在下一版會有關於賽天太的事件，而這版和下一版之間是不能更換隊員的，所以在選擇隊員時必須先將他選入隊中才可。











集中追求藤崎詩織
心跳回憶

文：米奇

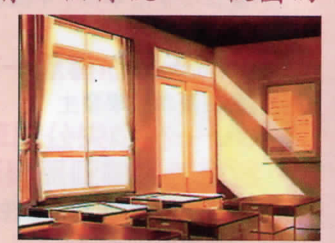
製造商：KONAMI
價格：6800日圓
容量：CD-ROM



有開始就有結束，正如有相聚也就有分離；倘若一對戀人能夠永遠在一起的話，那是將多麼的令人羨慕啊。

在這間光輝中學中有一個傳説——校園的遠處有一株古樹，傳説在畢業那天，女孩子在樹下向所傾慕的人表白愛意而成為情侶的話，那他們便會得到永遠的幸福……



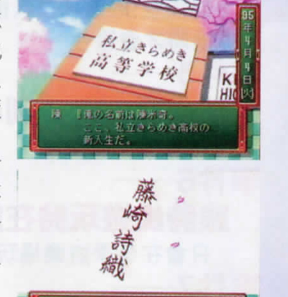






序章

我叫＿＿＿＿（請自行填寫），是這間光輝高校的新生。這學校是我的第一志願，本來以為是不可能的，但卻幸運地給我考上了。這真是太好了，因為可以跟我朝思暮想的藤崎詩織在同一所學校裏讀書。



其實……她跟我自小學以來已是青梅竹馬的朋友，她的家也就在我的隔鄰，不過……我跟她相比卻是差天共地。所以，我們到現在還沒有進展到朋友以上關係……

當我在遙望着詩織的時候，鄰座的同學卻突然敲了敲我的枱，把我帶回現實中。

「喂，你呆呆的幹甚麼啦？」那人毫不客氣的説。



「呀，不……沒甚麼……」

「我叫早乙女好雄，以後多多指教了。」那人自我介紹一番，我也自我介紹。

「呀，來了！好有形啊！」班房內的女孩子忽然興奮起來。

「怎麼啦？怎麼那些女生忽然騷動起來？」好雄探頭一看，卻看見一個裝無作樣男生走進來。

「各位，讓你們久候了。」那男生説：「我相信沒有人不認識我了，我就是本校校董的孫兒伊集院REI（編按：點解只用注音？有解嘅……）。唔，可能對同班男生不大好，不過，希望大家能和平共處啦。」



「吓，伊集院……是那個富家子嗎……」好雄眉頭緊皺：「唉，入了討厭的一班哩。」

接着，便輪到詩織自我介紹。

「各位，初次見面，我叫藤崎詩織。」詩織説：「我的興趣是聽古典音樂，以後請大家多多指教。」



「好、好可愛啊。她叫藤崎詩織嗎……能夠入到這班真好啊。」好雄這傢伙，剛剛才説這一班不好……

「呀，我看你剛才一直看着她，你認識那女孩的嗎？」好雄問道。

「沒甚麼認識不認識，我們自小就相識的嘛。」

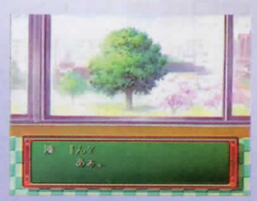
「吓，是嗎……那她幾時生日的？血型呢？興趣呢？三圍尺碼呢？」好雄愈問愈過份。

「那些事我怎知道啊！」

「好啦，讓我查出來。」説着他就把資料一一記在筆記簿上。

「喂，你那筆記簿盡是記着女孩子的事情的嗎？」

「哈，想知道女生們的事情的話就來找我吧，我會幫你的啊。」好雄驕傲地説：「呀，你知道這間高中的傳説嗎？你看看那窗外的大樹，相傳如果有女孩子在那樹下向你表白愛意的話，他們就會白頭到老。雖然不知道是由誰開始的，但那也不錯嘛。」



我開始幻想，假如我和詩織也……

就這樣，我就懷着不安和期待的心情開始了高校的生活……

修身1——詩織

要追求女孩子，當然要知道你對象是個怎麼樣的人。藤崎詩織到底是個怎麼樣的人呢？

性格

品學兼優的詩織可不是蛀書蟲，她活潑開朗，運動萬能，所以約會的地點可以揀選遊樂場、保齡球場或卡拉OK，不過，她不喜歡太噪吵的東西。

興趣

聽古典音樂、收集髮帶、欣賞浪漫愛情電影

最喜歡約會地點

過山車等高速玩意、購物街、海灘、滑雪場、古典音樂會、愛情電影

言談

詩織雖然品學兼優，但其實跟一般女孩子一樣，也喜歡人讚賞她的外表，而且喜歡別人奉承她，所以不妨着重讚賞她的才能。一些刻意逗她歡喜的說話她也會受落，但她不喜歡太誇張的言談，所以在評價一件物件時，除非是她的所好，否則就要採取中庸之度。另外，她也是個浪漫主意者，以一些富浪漫色彩的說話可以討好她。

談到藝術品時，如果你能表現出你的專業知識，可以得到不少好感。運動方面，她喜歡有才能的人，但是如果你吹噓自己的能力，但卻達不到水準的話，會令她留下壞印象的。



藤崎「（我的和服）古怪嗎？」
「跟你很合襯啊。」
「完全不合襯。」

生日禮物

第一年——古典音樂CD（クラシックのCD）
第二年——髮帶（ヘアバンド）
第三年——耳環（イヤリング）

對象要求

對對方要求很高，喜歡在各方面都有才能的人，尤其是能投其所好的。如果一日未達到指定水平，她對你的評價會也不會到達最高指標的。

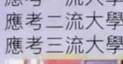


項目	要求
體調	50以上
文系	130以上
理系	130以上
藝術	130以上
運動	130以上
雜學	120以上
容姿	130以上
根性	100以上
壓力（ストレス）	30以下
選擇將來出路（進路）	一流大學或一流企業

98年2月22日的選擇

大学に試験を受けに行く
やめて、就職試験を受けに行く

去參加大學入學試
不去了，去接受就職試吧。


一流大学を受験する
二流大学を受験する
三流大学を受験する

應考一流大學
應考二流大學
應考三流大學



■情人節當日，詩織羞含答答的約你到校舍後面見面，以為有好事發生，原來是要介紹美樹原愛給你認識，真是……！

「プレゼントとか、どうしようかな?」
『プレゼントをする。』
『プレゼントをしない。』

「呀，今天是詩織的生日哩。」
（要送禮物給她嗎？）
「送禮物。」
「不送禮物。」

事件

詩織的事件幾乎全都只會在達到面紅程度，直呼你的綽號（'Y名）時才會發生。

事件1——早起來跟她一起學



只會在冬季上學日子中隨機發生

事件2——下雨天跟你撐着一把傘放學

只會在夏季放學發生



事件3——在中央公園草地上談到兒時偷偷到那裏玩的往事

只會在96、97年春季發生，但只要有一點交情就會發生。

事件4——詩織在泳池的滑梯滑下來



必須在96年夏季以後，第二次約詩織到泳池時才會發生。

事件5——在附近公園談到小時度高的事



只會在秋季發生

事件6——跟詩織遊玩時在摩天輪上被困

只會在冬季遊樂場玩摩天輪時發生

事件7——與詩織在夜裏欣賞雪景



必須能參加伊集院家聖誕舞會，那麼在舞會完結時，詩織就會約你跟她一起回家。

事件8——介紹美樹原給你認識

只要你在考試、學部比賽和文化祭、體育祭中表現出色，詩織就會在情人節或聖誕舞會中介紹美樹原愛給你認識，即使詩織已到達面紅階段。

事件9——跟詩織在詩織的房間一起慶祝生日

一定要把自己和詩織的生日設定在3月裏任何一日，而且一定要在假日沒有約會的情況下才會發生。所以，實際上，如果你有信心在96年3月前令詩織面紅的話，生日就要設定在3月3日、10日、17日、20日、24日或31日；你打算在97年3月前令詩織面紅的話，就要把生日設定在3月2日、9日、16日、21日、23日或30日。

修身2——自強篇

正因為無論你展開怎樣猛烈的追求，只要一日你未達到詩織的要求，她也不會到達第七級面紅階段，而由於高校二年開始你得面對其他女孩子的猛烈「追求」，因此，你應放棄第一年令詩織面紅的妄想，集中令自己成為一個英俊不凡、動靜皆能的人吧！



■詩織肯跟你一起放學，證明你努力有沒有白費。

■詩織開口提醒你她快生日了，你可以不送禮物給她嗎？

及早找好雄

所謂近水流台，如果你能跟詩織進入同一個學部，那將是何等便利的事啊。在遊戲中，詩織進入哪一個學部，完全是由她的出生日期所影響，所以，一開始遊戲，你便應該找好雄問問詩織到底去了哪一個學部。



優先提升的參數

經過實驗，一個人在平衡「發育」的情況下，一年約消耗260點體調。幾乎每一項活動都會降低體調，尤其是運動，所以，很多人在追求詩織到達最後階段的時候，都會為體調而煩惱。

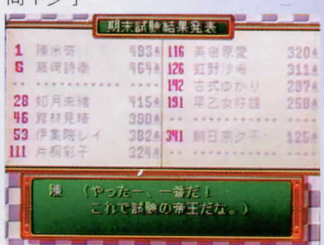
根性、容姿和體調的關係是另一項令人煩惱的項目，因為根性只可以在運動和參與運動系學部活動時才會有穩定的增長，不過，這兩項活動都直接令容姿迅速下跌；同樣地，打扮時會令根性下跌，而休息更會令容姿和根性一起下跌，從以上三項中取得平衡實在不容易。

每年新年，你都可以在神前參拜來提高某些參數。不過，藝術、容姿、根性和雜學都不可以求神得出來，所以一定要盡早培育好這幾方面。

幸好，主角的初期設定為我們提供了很好的指引。筆者建議大家先利用第一個月來調理好身體，然後先集中催谷容姿，然後才以加入學部來提高根性，最後才輪到可以求神的學業，這樣就不怕遊戲一開始便結識到一大群「茶煲」回來。



■得到一定好感之後，你做甚麼都會有詩織陪伴左右。



■考上第一名，詩織你的印象自然提高不少了。

根性的影響

所謂根性，就是人的耐力，這個數值高的話，即使是運氣不好的日子，做起事來也頭頭是道，成功率倍增。在開始提高各項能力之後，「茶煲」會令你應接不下，如果連平日行事也諸多阻滯的話，根本難以提升參數來符合詩織的要求。所以，未開始追求詩織和提高學識之前，先提高根性是會有着數的，不過你得有心理準備，高根性會惹來虹野沙希的。



■假如那個星期你的失敗次數少於兩天的話，詩織就會來為你打氣，令你壓力大減。

學部的好處

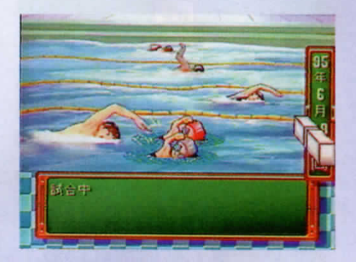
光輝高校的學部共分兩類——文化系和運動系。文化系學部有文藝部、演劇部、科學部、電腦部、美術部和吹奏樂部，運動系學部有棒球（野球）部、足球（サッカー）部、網球（テニス）部、水泳部和籃球（バスケット）部。

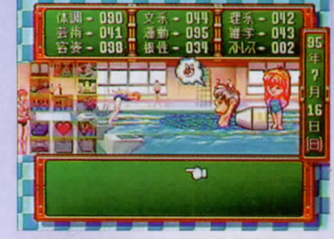
基本上，加入文化系學部可明顯提高文系、理系和藝術的參數，但會造成壓力；參加運動系學部就可以提高運動、根性，而對容姿的影響沒有直接做運動那麼大，不過體調的消耗就會大增。

除此之外，參加學部也會提高女孩子對你的評價，尤其是跟你同學部的女孩子。運動系學部每隔兩個月便會有一次校際比賽，如果你連勝11場的話，便可以參加全國大會，在全國大會勝出的話當然會令你聲名大燥了。想勝出的話，除了增強運動和根性外，還得注意比賽當日的體調和壓力。

另外，各學部每年8月都會有一次合宿，你除了可以在第三學年學到奧義之外，每年合宿結束時也有一次讓你偷窺的機，不過，看不到甚麼還好，一旦看到女孩子的出浴情景，詩織對你的好感便會大打折扣，所以還是不看為妙。

不過大家得記住，加入學部的話每月便得騰出第三個星期日來參加學部活動，這會令你減少約會詩織，拯救炸彈的機會。但一旦你有一次沒有參加學部活動的話，就會立即被開除會籍，那學年之內不可以再入會。







參加學部的活動
退出學部

偷窺

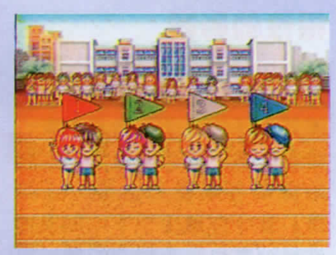
「真好運，讓我偷偷看！」
「不，別理它。」





體育祭與文化祭

別以為體育祭和文化祭沒有甚麼用處，體育祭的名次會立即影響詩織對你的觀感，而如果你沒有所屬學部的話，文化祭時到詩織所屬的學部探望她是可以加分的。





「要不要約女孩子一起參觀？」
「獨個兒去參觀好嗎？」





藤崎「可以的話，今天可以跟我一起參觀文化祭嗎？」
「嗯，一起去吧。」
「不，還是不去了。」

善用假日

在遊戲中，假日時做事的效率會比平日大得多，而且由於是逐日計算，所以成功率較一般日子高。因此，如果這個月已經約會過詩織的話，不妨留下那些日子來增強自己好了。

托佛腳

每年1月1日你都可以到神社參拜的，參拜時你可以從學業、健康和愛情三項中揀選一項來祈求，而所祈求的會立即應驗，神會立即替你增加相關參數的，求愛情的時候會問你要求跟那個女孩子要好。所以你要好好利用這神蹟，尤其是到了第三學年。

另外，求簽也會影響壓力值的，如果你求得大吉的話，壓力會減去不少，但要是求到大凶的話，壓力是會增加的。



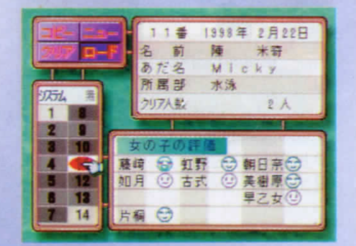




「好了，去找女孩一起去參拜吧。」
「好了，獨個兒去參拜吧。」

無好雄女性評價察知法——△

除了炸彈外，你是可以在不問好雄的情況下知道當時對你的評價的，方法是儲存進度，然後RESET遊戲，在選擇以哪個進度來開始遊戲的畫面中按一下△掣，那參數欄便會顯示當時女孩子對你的評價。不過，這裏只會記載你上次問好雄時已認識的那幾個女孩子對你的評價，假如最近認識了新的女孩子而想知道她對你的評價，你還是要找好雄來問的。



生物韻律線的應用

在月曆表上，有四條不同顏色的線，那其實是預測你當時各方面狀況的生物韻律線。月曆上成十字排列的藍線是中線，十字中心代表這個星期，中線左面是你上星期的生物韻律，右面側是預測你下星期的狀況。紅線代表身體，黃線代表感情，綠線代表頭腦，愈接近中心點的話，就代表有關那方面的行動在那個星期會不順利，而如果距離一樣，就以居於上面的較好。



知道這三條線的關係，是可以幫助你訂定未來的行動的。不過在此奉勸各位一句，太介意這些韻律的話，你會神經衰弱的。

認識日本人集俗——WHITE DAY

香港人可能不大清楚，日本3月14日稱之為WHITE DAY。由於日本人情人節時都是女孩子送朱古力給男孩子的，WHITE DAY那天就是回禮之日，不過，回禮可不是隨便的，因為如果你回送朱古力給送過朱古力給你的女孩子的話，就表示你已接受了她的愛意。雖然你最初收到的多是「人情上的朱古力」（義理i+9），但回禮給人家始終會令收禮的女孩子高興的，所以不是「正室」的話切勿回禮給她啊！



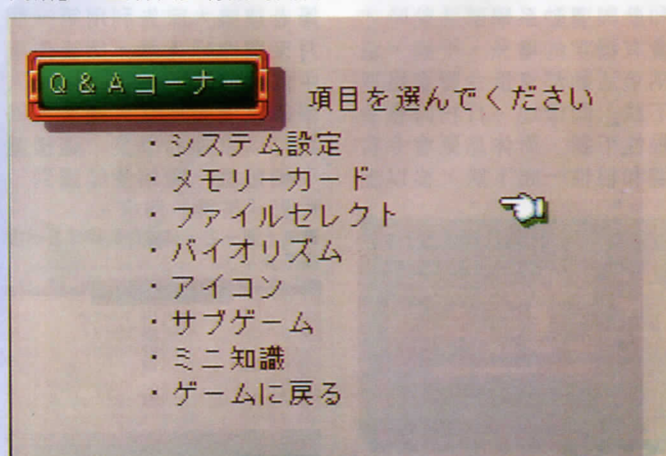
■詩織説這朱古力是用來傳遞一份特別的心意的，好令人感動啊。



■收到詩織送的朱古力，即使是「義理」的也要在WHITE DAY回禮啊。

求助畫面——Q&A角落

晚上假如你按按枱燈的燈掣的話，稍等一會便可進入「Q&A角落」，查看很多有關的資料。



齊家——約會篇

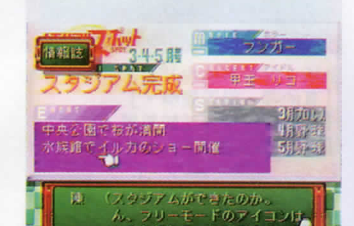


即使你把自己鍛練得何等強猛，一日你不約詩織出來玩，你也不可能討她歡心的。當你各方面的數值到達一定程度，又或是到了有事件發生的時機，那你便要約詩織出來。要謹記，幾乎所有事件都可以提高詩織對你的好感，所以盡量不要錯過。

記得看情報誌

不要以為看了《遊戲誌》知道有哪些約會地點你便可以隨便約詩織到那裏去，遊戲只會計算你在遊戲中的行動的，所以如果你每月沒有看過情報誌的話，到約會時便揀不到那些新開的地方。

大家要注意，情報誌是一份提早一個月推出的季刊，所以要留意所載的事情實際發生的月份，別一看見便心急約詩織到那些地方去，打了電話便會知錯。



（約會地點的日文譯名請參考第10期《遊戲誌》）

約會密度

一般來説，一個月能跟詩織約會一次，再加上平時在其他方面如考試、比賽、學部活動、放學、送生日禮物和WHITE DAY回禮，要得到詩織的芳心便不成問題。不過，8月和12日由於多事件發生，所以應多約會她幾次。

大家應記住，不要在同一季內約詩織到同一處地方約會兩次，否則詩織會説悶的啊。

附近公園

附近公園雖然是處無法增加好感度和拆炸彈的地方，但到那裏去卻可以問到詩織近期想到哪裏去玩，或想得到甚麼生日禮物，所以適量地利用這地方對你會有所幫助。

藤崎「私は、スキーにでも行こうかと思って。」

■長假期臨近時，詩織有時會在放學時告訴你她想在假日到哪　去，這是你假日約會她的指引。

交叉約會、預早排期

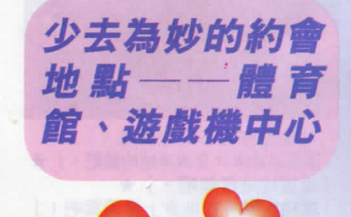
你是可以安排一個月內跟詩織的約會的，所以如果約會日期安排在後兩、三個星期，那便可以立即再約她另一次約會，甚至把第二個約會安排得比第一個約會還早也可以。這也可以解決8月和12月事件多得約不及的情況。

好雄的約會

有時，在星期三，好雄會伙同兩個女孩叫你到遊樂場去，女孩子通常會包括對你感最高的一個，所以，所以無論到哪玩，你也要跟你的「正室」在一起，這樣是會增加好感的啊。



好雄「你跟哪個女孩子乘（絕叫遊戲）啊？」



約會時間表

以下的時間表已囊括了所有有關詩織的事件，是預計你到96年中已可令她面紅和稱呼你的綽號的，只供各位作一個參考。至於其他日子，你只要適當地安排約會便可。

95年5月	音樂會
95年9月	看電影
95年10月	美術館
96年3月	中央公園
96年10月	音樂會
96年12月	看電影
97年1月	遊樂場坐摩天輪（觀覽車）
97年4月	美術館
97年6月	音樂會
97年10月	附近公園
每年8月	神社
	海灘
	遊樂場玩過山車或體感遊戲
	泳池
每年寒假	滑雪



■詩織開始稱呼你的綽號，又在約會説跟你一起走，這代表你又再向成功邁進一大步。

部長有異性冇人性

誰都知道只要你在學部活動日沒有參加學部活動的話，會被開除會籍。如果你跟詩織在同一學部時，你可以安排在學部活動日跟詩織約會，詩織亦會應承你，不過，當你被部長開除的時候，詩織卻仍會留在會中，你休想拖詩織落水。

部長，你好嘢！

RPG對戰的影響



修學旅行和跟番長的戰鬥雖然很贅長，但也很有用處。在修學旅行的戰鬥中，如果你揀選讓詩織先逃的話，她對你的好感便會大增。打敗番長的話，她會對你更入迷。



「一起逃走吧！」
「這裏就給我來應付，妳先走吧！」

無學部奧義——氣分最高

如果你三年也沒有加入任何學部，那到了第三年秋天跟番長決鬥時，你便可以使出奧義「氣分最高」。這一招奧義有點特別，一般使用時威力比普通攻擊還要低，但是如果你儲起來不用，那數回後的威力就會跟其他奧義無異。





治國——對答篇



這部分所列的是大部分情況下，女孩子所提出的問題和答案，但由於所追求的女孩子不同所要答的答案都不一樣，連排列次序也會改變，所以大家應根據對方的興趣和性格選適合的答案。

（有★的代表是最適合詩織的答案。）

打電話給好雄

問女孩子對你的評價
問約會的好去處

升學就業選擇

（我的進路如何是好呢？）
「我想升學」
「我想就業」
「調查其他人的去向」

女孩子相約

藤崎「喂，這個星期天有空嗎……？」
「有空，有甚麼事嗎？」
「真可惜，我很忙的啊。」

藤崎「我有遊樂場的入場券，一起去好嗎？」
「好呀，一起去吧。」
「不用了，那不大好。」

修學旅行

藤崎「可以的話……我們一起去（出外遊玩）好嗎？」
「嗯，一起去吧。」
「不，還是不去了。」

附近公園

跟她談甚麼話題呢？
「漫不經心地問她喜歡些甚麼。」
「委婉地問她喜歡到哪裏去。」

音樂會

「這音樂會不錯吧？」
「這音樂會很悶吧？」
「這音樂會普普通通吧？」

遊戲機中心（門口）

「到電視遊戲機角落。」
「到賭博遊戲角落。」

遊戲機中心（電視遊戲機角落）

詩織「我很少到這種地方來，所以……」
「你怕變成不良少女嗎？」
「那不是太落後嗎？」
「最近連女孩子都經常來玩的啊。」★

遊戲機中心（賭博遊戲角落）

詩織「這些遊戲看來很有趣哩。」
「那妳豈不是賭徒嗎？」
「在女孩方面也很流行的啊。」
「我總覺得有點到賭場的感覺哩。」★

朝日奈「我很少玩賭博遊戲的啊。」
「只會玩電視遊戲嗎？」
「我想你玩過的話一定會感到很好玩的。」
「那不是很怪嗎？」

早乙女「賭博角落總給人大人的感覺哩。」
「那麼不如回去吧。」
「那又不是真的賭錢。」
「在女孩方面也很流行的啊。」

夏祭

「讚美她的浴衣」★
「甚麼也不讚」

藤崎「好美麗的煙花啊。」
「真的哩，很美麗啊。」
「我就覺線香煙花較美麗。」
「這個煙花叫做昇龍亂七變化啊。」★

新年

藤崎「多、多謝……可以陪我去參拜嗎？」
「好呀，我們去吧。」
「不好了，不好意思。」

泳池

藤崎「這件泳衣好看嗎？」
「那泳衣好可愛啊。」★
「那泳衣不襯你啊。」
「那泳衣好性感啊。」

海灘

藤崎「咦，你在幹甚麼呀？」
「是在那邊拾到的皇冠，送給妳吧。」
「我在找貝殼。」
「我在拾貝殼，這個就送給你吧。」★

（詩織正在安心的睡覺哩。）
「讓我以冰果汁來凍凍她的臉吧。」★
「就讓她這樣睡吧。」★
「就用太陽鏡在她身上畫圖案吧！」

戲院

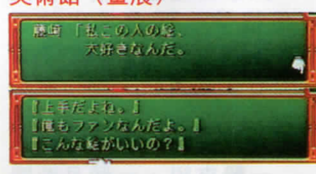
「這電影很有趣吧？」
「這電影很悶吧？」
「這電影普普通通吧？」

保齡球場

藤崎「哎，又滾落坑道了。」
「詩織的話一定不會打中的。」
「詩織的話一定會做得到的。」★
「盡力而為吧。」

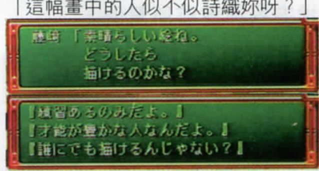
美樹原「請問……怎樣才能打得好呢？」
「只要妳糾正一下姿勢便行了。」
「美樹原的話一定不會打中的。」
「怎樣才行呢……？」

美術館（畫展）



藤崎「我好喜歡這個畫家的畫的啊。」
「好高水準啊。」
「我也是他的畫迷啊。」★
「這些畫好看嗎？」

藤崎「有很多很精采的畫啊。」
「那個人好美麗哩。」
「妳覺得這幅畫是不是畫得很美麗？」★
「這幅畫中的人似不似詩織妳呀？」



藤崎「這幅畫真好看，怎樣才能畫得出這樣畫呢？」
「只要多練習便行。」★
「那畫家是個有天賦才華的人啊。」
「不是任何人也畫得出的嗎？」

美術館（雕刻展）

藤崎「你覺不覺得這個青銅像有着很精采的躍動感？」（接下頁）

「我就覺得旁邊的一個較好了。」
「嗯，的確是個很精采的作品哩。」★
「這個複製品你也覺得好嗎？」

古式「美術館は、
ボーッとできるので、
私は好きです。

『この絵、どう思う？』
『何しに来たの？』
『そうだね。美術館はいいよね。』

古式「美術館總令人有安心的感覺，所以我很喜歡到這裏來。」
「這張畫怎麼樣？」
「為甚麼到這裏來啊？」
「是啊，美術館真好哩。」

太空館

古式「星を見てると、
何だか心が静かに
なっていくみたいです。

藤崎「星って、
ロマンティックよね。

『そうだね、奇麗だったね。』
『何億年も前の輝きなんだよね。』
『あんなのただの光だよ。』

古式「看着天上繁星，不知怎的心境也安靜下來。」
藤崎「星星真是很富浪漫色彩啊。」
「是啊，很美麗哩。」
「那是億萬年前的光芒啊。」★
「那只不過是普通的光芒吧了。」

購物街（街上）

藤崎「それじゃ、
どこに買い物に
行きましょうか？

『洋服でも見に行こうよ。』
『小物でも見に行こうよ。』
『ジャンク屋に行こうよ。』

藤崎「那我們到哪裏去購物？」
「去看看洋服吧。」
「去看看精品（小物）吧。」
「去看看電子零件店吧。」

購物街（時裝店）

藤崎「ごめんなさい。
見たいものが
たくさんあって…。

『全然、ゆっくり見てていいよ。』
『もう満足した？』
『待ってることも、考えてくれよ。』

藤崎「對不起，有好多東西想要看……」
「不要緊，你慢慢看吧。」★
「經已滿足了嗎？」
「你也要替我想想，我在等着你的啊。」

藤崎「ついつい
たくさん買っちゃった。

『まったく、こんなに買うなよ。』
『ホント、たくさん買ったね。』
『持ってあげるよ。』

藤崎「不知不覺買了很多東西哩。」
「你真是，竟然買那麼多。」
「啊，真的買了很多哩。」
「讓我替你拿吧。」★

購物街（飾物店）

藤崎「ねぇ、これ可愛いね？

古式「星を見てると、
何だか心が静かに
なっていくみたいです。

藤崎「這個可愛嗎？」
「嗯，跟詩織妳很合襯啊。」★
「我完全不覺得它可愛。」
「那個不是也很可愛嗎？」

藤崎「ねぇ、私に似合う
ネックレス
どれだと思う？

『このカラフルなのはどう？』
『このコアラのはどう？』
『この弾丸が付いたのはどう？』

藤崎「你認為哪條頸鍊較襯我？」
「這條色彩繽紛的如何？」★
「這條有樹熊的如何？」
「這條連着子彈的如何？」

美樹原「あの…。
これなんて、
似合うと思いますか…？

『ちょっと似合わないね。』
『すごく似合うよ。』
『よくわかんないや。』

美樹原「請問……你認為這個跟我合襯嗎？」
「有點不合襯哩。」
「相當合襯啊。」
「不大清楚啊。」

圖書館

藤崎「みんな静かに
勉強してるね。

『あーっ！みんな勉強してる！』
『本当だ、静かだね。』
『俺達も静かに勉強しよう。』

藤崎「大家都在安靜地溫習哩。」
「呀——！大家都在溫習啊！」
「真的哩。好安靜啊。」
「我們也安靜地溫習吧。」★

藤崎「本をとってきてあげる。
何がいいかな？

『それじゃ、専門書を…。』
『漫画がいいな。』
『とりあえず、いいよ。』

藤崎「我給你去拿書吧，你要些甚麼書？」
「那麼，請給我拿本專門書……」★
「有漫畫的話就好了。」
「謝謝妳，不用了。」

片桐「あぁ、耐えられないわ。
この緊張感。

『あーっ！みんな勉強してる！』
『俺達も静かに勉強しよう。』
『やっぱりやめようか？』

片桐「呀，這種緊張感真受不了啊。」
「呀——！大家都在溫習啊！」
「我們也安靜地溫習吧。」
「還是走吧好嗎？」

滑雪場

藤崎「スキーは
どのぐらい上手なの？

『とりあえず滑れるよ。』
『ソリなら自信あるんだけどな。』
『スキーなら俺に任せてくれ。』

藤崎「你的滑雪程度如何？」
「總算會滑吧。」（中級）
「雪橇的話總算有點自信的。」（初級）
「滑雪的話讓我教你吧！」（高級★）

藤崎「ところでどう？
このスキーウェア。

『全然似合わねぇ。』
『よく似合って、可愛いよ。』
『プロスキーヤーみたい。』

藤崎「這套滑雪裝好看嗎？」
「完全不襯妳啊。」
「跟你相當合襯，好可愛啊。」★
「好像專業滑雪選手一樣。」

溜冰場

藤崎「うまく滑れるの？

『とりあえずってとこかな。』
『スケートなら俺に任せてくれ。』
『氷の上はちょっと卑怯だよね…。』

藤崎「你溜得好嗎？」
「總算會溜吧。」
「溜冰的話讓我教你吧！」
「一踏上冰上我便會膽怯的了……」

動物園

藤崎「可愛いんだけど…、
オリに閉じこめられて
何だか、可哀想ね。

『動物は自然の中が一番だね。』
『でも、動物園がないとなぁ。』
『全然。捕まるほうが悪いんだよ。』

藤崎「（動物）雖然很可愛，不過被困在籠裏，總覺得很可憐的。」
「動物畢竟在大自然是最好的。」★
「不過，沒有了動物園……」
「我不認為是那樣，不捉住牠們的話才不好哩。」

藤崎「あの動物、
何か変じゃない？

『本当、面白いかっこしてるね。』
『あの動物に失礼じゃないか。』
『うん、ちょっとね。』

藤崎「那隻動物是不是很古怪？」
「真的哩，樣子真趣怪。」★
「那不是對那動物很不敬嗎？」
「嗯，有點兒。」

藤崎「今見てきた
コアラ、可愛かったね。

『すげー、可愛くねぇ。』
『でも、目は怖いよ。』
『本当。可愛いよね。』

藤崎「剛才的樹熊好可愛吧。」
「非常可愛啊——！」
「不過，牠的眼睛很可怕啊。」
「很可愛哩。」★

遊樂場（廣場）

（あっ、向こうで
ヒーローショーを
やってるぞ

『詩織を誘って見に行く。』
『ショーの事は全然無視する。』

（呀，那邊有個特攝英雄表演哩。）
「邀詩織去看。」
「不理表演的事。」★

藤崎「那我們到哪裏玩啊？」
「去乘過山車吧。」
「到鬼屋去吧。」
「去乘過山車吧。」

遊樂場（過山車）

藤崎「面白かったね。

『結構びびっちゃった。』
『あんなの子供だましじゃない？』
『あのスピード感、最高だね。』

藤崎「好好玩啊。」
「好吃驚啊。」
「那不是太小兒科了嗎？」
「那種速度感真是最高享受啊。」★

藤崎「気持ち良かったね。

『あの風をきる感覚がたまらない。』
『ずっと目をつぶってたから…。』
『ちっとも。』

藤崎「真開心啊！」
「那風迎面吹來的感覺真的沒法抗拒啊。」★
「我一直都閉上眼睛啊……」
「我完全沒有這感覺。」

遊樂場（摩天輪）

藤崎「いい眺めだったね。

『うん、いい眺めだったね。』
『あーっ、眠かった。』
『詩織の顔ばかり見てたから…。』

藤崎「很好風景啊。」
「嗯，好風景哩。」
「呀——我睡着了。」
「我只顧看着妳的臉……」★

遊樂場（鬼屋）

藤崎「結構怖かったね。

『あれで？おかしいんじゃない？』
『俺がいるから大丈夫だっただろ。』
『意外と臆病なんだね。』

藤崎「相當恐怖哩。」
「吓？那不是很古怪嗎？」
「有我跟妳一起妳不會害怕吧。」★
「想不到妳那麼膽小哩。」

遊樂場（8月）

藤崎「あっ、パレードを
やってるみたいよ。

『パレードを見に誘う。』
『知らない振りして帰る。』

藤崎：「呀，好像有園遊會哩。」
「邀她去園遊會。」
「不理園遊會回家去。」

遊樂場（體感機械VIRTUAL SHIP）

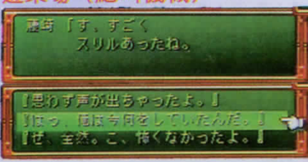
藤崎「本当に、宇宙旅行してる
気分だったね。

『すごかったね。』
『いん石が来た時、びびっちゃったよ。』
『所詮は子供だましだね。』

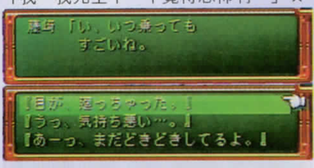
藤崎「真的有漫遊太空的感覺哩。」
「好利害啊。」
「隕石飛來的時候，我給嚇了一跳哩！」★
「那太小兒科了？」



遊樂場（絕叫機械）

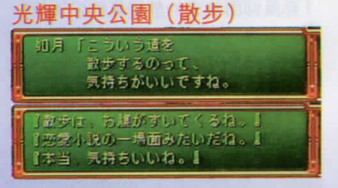


藤崎「好、好頭暈啊。」
「我不知不覺的喊了出來啊！」
「嗄，我現在在做甚麼啊？」
「我、我完全不、不覺得恐怖啊。」★

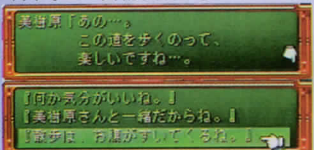


藤崎「無、無論乘多少次都是那麼利害哩。」
「我的眼還在團團轉啊。」
「嗚、好辛苦啊……」
「呀──，我的心還在卜卜跳啊。」★

光輝中央公園（散步）

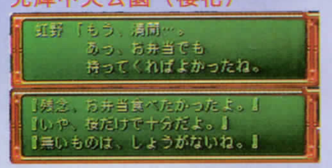


如月「這樣的散步真令人心情舒暢。」
「散步真容易令人肚餓啊。」
「真像是愛情小說的場面哩。」★
「真的哩，真暢快啊。」

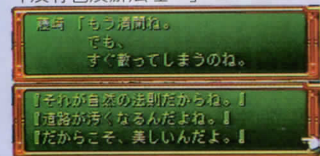


美樹原「唔……在這小徑上散步真是好享受啊。」
「真的很暢快啊。」
「因為跟美樹原妳在一起嘛。」
「散步真容易令人肚餓啊。」

光輝中央公園（櫻花）

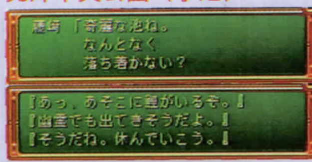


虹野「（櫻花）都盛開了……呀，如果有帶便當來的話就好了。」
「真可惜，我真想吃個便當啊。」
「不用了，單看櫻花便已經足夠。」
「沒有也沒辦法哩。」



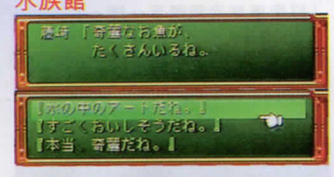
藤崎「（櫻花）都盛開了……可惜很快便會稠謝。」
「因為那是自然發則嘛。」
「這會弄污道路的啊。」
「正因為這樣才美麗啊！」★

光輝中央公園（水池）

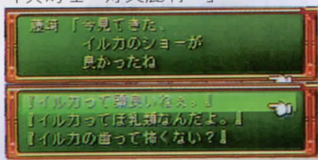


藤崎「是個美麗的水池哩，令人心平如鏡。」
「呀，那邊有鯉魚啊。」★
「好像會有幽靈出現的啊。」
「是啊，我們休息一會再行吧。」

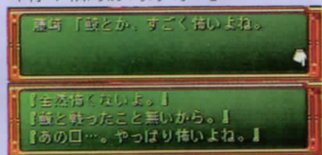
水族館



藤崎「有好多美麗的魚啊。」
「真是水中的藝術品啊。」★
「一定很好吃的了。」
「真的哩，好美麗啊。」

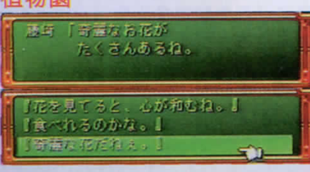


藤崎「剛才的海豚表演真精采啊。」
「海豚的頭腦很聰明嘛。」★
「海豚是哺乳類動物嘛。」
「你不怕海豚的牙嗎？」

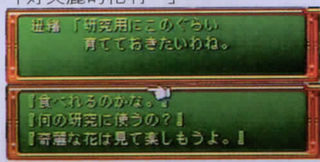


藤崎「鯊魚好恐怖啊。」
「完全不恐怖啊。」
「我不曾跟鯊魚打過。」
「那個口……畢竟還是覺得恐怖。」

植物園



藤崎「有好多美麗的花啊……」
「看着這些花，心境也寧靜下來。」
「可以吃的嗎？」
「好美麗的花啊。」



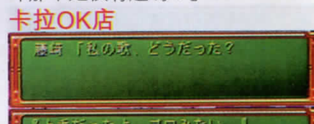
紐緒「我也想種來研究用啊。」
「種來吃的嗎？」
「用來作甚麼研究？」
「美麗的花是用來欣賞的啊。」

體育館

紐緒「ま、野球よりは面白いけど
やっぱりつまらないわね。」
『どの辺がつまらないの？』
『俺も、プロレス嫌いなんだ。』
『すごく面白いじゃないか。』

紐緒「哎，這雖然比棒球有趣，但畢竟也很無聊啊。」
「哪方面無聊？」
「我不喜歡摔角的。」
「那不是很有趣嗎？」

卡拉OK店



『上手だったよ。プロみたい。』
『わりといいんじゃない。』
『全然駄目、基礎からやり直したら？』

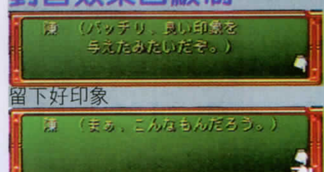
藤崎「我唱得怎樣？」
「簡直是專業水準啊。」★
「算是不錯了。」
「完全不行，妳有沒有打算從基礎學起？」

紐緒「私は、歌わないから。
勝手に歌っていいわよ。」
『それじゃ、やめよう。』
『それじゃお言葉に甘えて。』
『紐緒さん、いいから歌いなよ。』

紐緒「我不會唱歌的，你隨便唱好了。」
「那麼便不唱吧。」
「那麼我們便談談吧。」
「紐緒同學，不用介意，來唱唱嘛。」

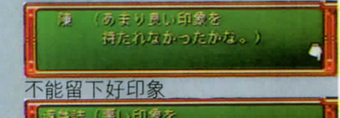


對答效果四級制



留下好印象

不過如此



不能留下好印象

留下壞印象

平天下──茶煲篇

既然要追求要求最高的藤崎詩織，你各方面的水平自然會很高，一有本事，自然會惹來不少「茶煲」對你日夜痴纏。不過，這些茶煲一旦不理會她，她便會給你放炸彈，再不約她出來玩或送禮物給她的話，炸彈一旦爆炸，所有女孩子對你的評價都會下降不少。每年6月至10月是茶煲炸彈的活躍期，到底要怎樣才可以避免炸彈出現和爆炸呢？

愛情天敵

要追求詩織，以下的女孩子要盡量避免結識，盡量延遲遇上她們的時間。

紐緒結奈

這個以征服世界為希望的人擁有可怕的力量，可以直接修改你記憶卡上的資料，令你變成科學部的人，加上喜怒無常，一般常人認為不好的事對她來說可能很好，她一有炸彈就要約到她才可以清除，所以是全遊戲中最「茶煲」的一個。

要避免認識她，就應在理系升到65點前結織先三個女孩子，包括詩織和早乙女優美在內。



早乙女優美

這個一定會認識到的女孩子的麻煩之處是她一開始對你的印象便非常好，而且由於她是好雄的妹，知道你找過好雄多少次，所以一旦痴纏起來便很可怕。



朝日奈夕子



只要你努力打扮，好雄便會介紹她給你認識。朝日奈最要命的地方是她經常要你帶她去玩，你一推辭她便會放你炸彈，而且，當她出現炸彈時，假如她約你出外的話，那個約會是不作算的，而她提醒了你她的生日之後所送的生日禮物同樣是不能拆炸彈的。

對應方法是不讓自己的雜學在第三學年之前升得高過90。

美樹原愛

這個女孩是由詩織介紹給你認識的，所以對你已有一定的好感，而她對你的好感是提升得很快的，也很容易出炸彈。美樹原另一可怕之處是她的出現是不受時間限制的——一般來説，到了第三學年你便不會再認識到新的女孩子的，但是美樹原卻可以在97年12月突然出現。



拆彈法

炸彈之所以出現，一般都是因為你兩個月以內完全不理人家所致，以如果你結識女孩子的時間相近的話，炸彈便很大機會一起出現，令你應接不下。

生日對應

除了約會可以用來拆彈外當她放炸彈時，你就可以不一定花一個休息日來拆彈，而改以送生日禮物來拆彈了。當然，沒有炸彈卻送生日禮物給女孩子只會惹蟻上身。

■「最近在女孩子之好像流傳着一些古怪的流言……」這就代表有人開始放你炸彈了。

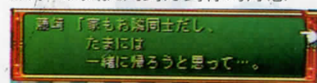
放學對應

你會經常在放學時遇到不同的女同學，如果遇上詩織的話，你當然應主動約她一起同行，以增進感情，但遇上的不是目標對象時，就要懂得應對了。

古式「＿＿＿＿，你回家了嗎?」

「可否跟我一同放學?」
「是啊，我先走了。」

女孩子主動請你跟她一起放學時，你一定要應承她，否則會加快她放炸彈的速度。但要是她只跟你打招呼的話，你就不要自討苦吃，約人家放學，以免提高對方對你的好感。



藤崎「我們既是隔籬鄰舍，不如一起回去吧……」

「好吧，我們一起回去吧。」
「總覺得有點一不好意思，不用客氣了。」

及早取得對方資料

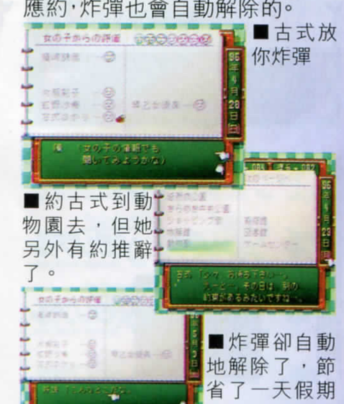
你認識的女孩子都會放你炸彈——這是不變的鐵則，所以，當你一結識一個新「茶煲」的時候，立即找好雄問那女孩的資料，可以方便你在那女孩放炸彈時立即處理掉，不用多花一星期去找好雄，令問題惡化，這在有多個炸彈同時出現時更見其利。

謹記——一天你未找好雄問那女孩子的資料，在遊戲中的你也不可能知道那女孩的出生日期、送生日禮物給她和打電話給她，即使你看過多少遍攻略本。

約會對應

如果有女孩子主動來約會你，你一定要應承她，否則就會令她傷心，放你炸彈。但是無論是對方主動約會你，或是你為了拆彈而約會對方，只要她不是「正室」，你就應該揀選中庸的對答方法，不要令她對你產生好感或留下壞印象。

另外，除了朝日奈、紐緒和早乙女之外，有些女孩子即使不能應約，炸彈也會自動解除的。



■古式放你炸彈

■約古式到動物園去，但她另外有約推辭了。

■炸彈卻自動地解除了，節省了一天假期哩。

打完齋唔要和尚

為了節省時間來拆彈，你可以每星期都儲存遊戲進度，待有炸彈出現的時候，就先打電話找好雄問是誰放炸彈，然後RESET遊戲，從頭再決定那星期的行動，預先約會會放炸彈的女孩子。遊戲已預設了一個簡易RESET法，就是同時按下L1、R1、SELECT和START掣四秒左右，這對完美主義者非常方便。

拖字訣

一旦知道誰人放你炸彈，一般來説都應立即處理，但要是炸彈出現在長假期如暑假或寒假前的一個月左右，你就可以以拖字訣來蒙混過去，即是完全不理會炸彈恐嚇，照樣跟詩織預約在長假期中的約會，因為炸彈是不會在假日中爆炸的，那你便可以盡情約會和催谷自己，以應付日後的炸彈了。有時，你甚至需要以RESET來拖延時間哩!

以毒攻毒

當詩織到達面紅階段而遇上炸彈過多時，最有效但較冒險延長炸彈出現時間的方法就是引爆其中一個炸彈。由於炸彈爆炸可令所有女孩子對你的好感下降，對你好感不太高的女孩在爆炸後都會有好一段時間不來找你，只要詩織跟你感情到達高峰期，那你便可以以後的日子來修補感情。

不過，到了97年3月以後，你便不要以這一招來對付炸彈了，否則你便來不及挽救感情了。

98話知你

告訴你一個事實——98年是不會有炸彈爆炸的!算得準確一點，由97年12月開始出現的炸彈是不用理會的，所以，只要一踏入97年12月，你便可以撕掉你「博愛」的面具，全力奮身追求詩織；如果有其他女孩子也進入面紅階段，你大可決絕地拒絕她，甚至刻意約會她然後「放她飛機」，以免傳説樹下發生意外事件。

完結篇

校長的贅長的訓話之後，畢業典禮終於完結。我回到班房中，發現抽屜裏有一封沒有處名的信，信的內容是「我在傳説之樹下等你。」，於是，我急急的到傳説之樹下。



當我跑到傳説之樹下，喘着氣之際，一個女孩子在樹後走來，我抬頭一看，原來是詩織。

「詩、詩織……」

「對不起，要你到這裏來。只因，我有件事無論如何都要在今天説出來……」

「一定要説出來的事?」

「我……一直以來都沒有跟男孩子交往過……但是，那不是因為我沒有興趣。事實上，我很想試試跟男孩子交往，我也曾多次收到男孩子給我的情信。不過，不知怎的，我總是提不起勁去跟他們交往。」

「為、為甚麼呀?」

「因為有你……正因為有你在我身邊……一直以來，我也只把你當作青梅竹馬的朋友看待……不，説不定是因為我怕你知道我的本意，所以才強迫自己這樣去想。不過，到了畢業的今天……説不定要跟你離別的今天，我終於察覺到我這份心情……我雖然感到不好意思，也很想逃避，但是，我再也不想依舊維持着青梅竹馬的關係……我很想你把我當作是一個普通的女孩子，眼裏只有我一個。所以，我提起勇氣要跟你説——我愛你。我比世上任何一個人更愛你。」

「……説實在的……我對詩織你也是……」

「呀……怎麼啦……?明明是很高興的，怎麼卻流起眼淚來?我真的可以相信這是事實嗎?」

「這當然了。我愛你啊，詩織。」

「好開心啊……你可別離開我啊……」

就這樣，我三年的高校生活就此落幕。

回想起來，這三年就好像只在＿＿＿(變數)中度過一樣。無論如何，能夠平安畢業實在是太好了，考上了一流大學就更是沒有甚麼遺憾。

説起來，詩織也跟我一起考進了一流大學，我們很快便開始談到我們的大學生活。

詩織那麼可愛，到哪裏也受歡迎，我實在有點兒擔心，不過，我們就可以經常走在一起。



因為，就像為了永遠傳訟這學校的傳説一樣，我們兩人的愛也會直到永遠……

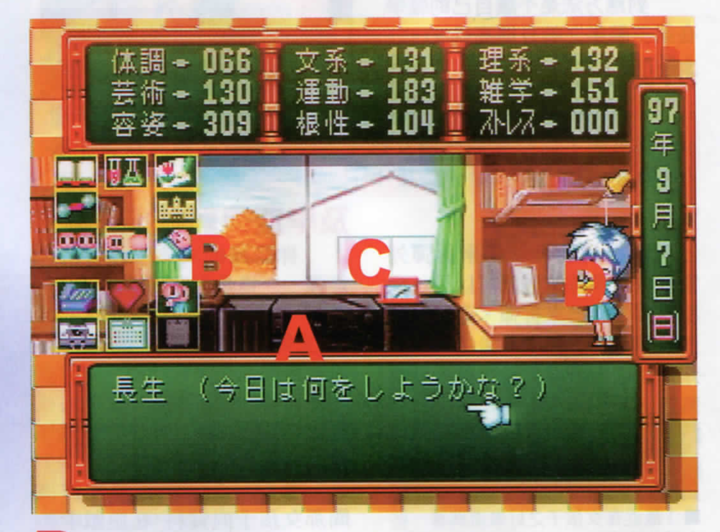


心跳回憶 特別玩嘢篇

在《心跳回憶》這個遊戲中，除了我們一般可在遊戲中玩到的 RPG 式戰鬥和在節慶時玩到的迷你遊戲外，還隱藏了很多很多很有趣的東西，這一章就教大家把它們一一找出來。說不定你要從頭再玩一次哩。

房中陳設之卷

首先，單是你定下每周大計的你的房間就已有很多值得你踹踹的東西了。



A 收音機篇

這部迷你HI-FI每個月都每播放不同的節目，而且有時早上和晚間播放的節目都不同。節目共有七種，分別是校不準電台的雜音、新聞、訪問、點唱、年青人節目、廣播劇和 PLAY STATION 版《心跳回憶》廣告，全部都是由這遊戲的配音員演譯，會聽日文的話不妨把手指頭指着迷你HI-FI中間的收音機試試看。

B 無線電話篇

相信大家也會留意到遊戲中每個人的電話號碼都是由一組●、▲和×組成，那其實就是對應大家的 PLAY STATION 控制器上相同符號的按鈕的。大家如果貪得意的話，不妨不用電話簿來打電話，而用手指着電話，然後依那個人物的電話號碼來按控制器上的相應按鈕，便可以打電話給那個人。不過，如果你的電話簿上沒有那個人的電話號碼的話，即使按對了號碼也是接不通的，不可以偷步的嘛。

藤崎詩織的電話號碼是●×▲-×●▲●。

C 數綿羊篇

在某一期情報誌中，會告訴你原來詩織有個數綿羊的習慣，那究竟是甚麼一回事呢？只要你到了晚上把手指指着對面詩織房間的粉紅色窗簾，按掣敲敲詩織的窗，詩織就會為你數綿羊，逗你入睡。不過，當她數到五十隻綿羊的的時候，她會覺得很睏而先去睡覺。如果你想練習一下日文ハ行量詞的讀音變化的話，這會是很非常好的練習機會。

D 掛牆公仔篇

當你追求到一個女孩子，而又有儲存好進度的話，那當你下次開始新遊戲的時候，設定畫面便會多了一項「掛牆公仔（**マスコット**）」，選擇那項的話，你的熒幕上便會多了一個掛牆公仔，你可以按着R1掣來移動公仔的位置，又或按着R2掣來調校繫着公仔的繩子的長短。用手指指着公仔按掣的話，又可以聽聽那角色的口頭禪。

唔，十二月當 KONAMI 替 SONY 出的那支鎗推出時，不知能否以那支鎗把公仔打爆呢……



贈品之卷

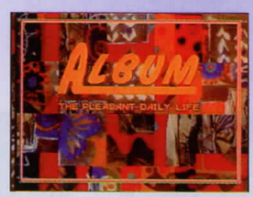
在標題畫面的 OPTION（**オプション**）一項中，有「贈品（**おまけ**）」一項，如果大家有在爆機後儲存好進度各項進度的話，就可以在以後選這一項來細心回味了。四項贈品中，人人有份的包括配音員暢談感受（**フリートーク**）和 ENDING（**エンディング**），另外兩項較少人知道的就是迷你遊戲（**サブゲーム**）和相簿（**アルバムモード**）。

迷你遊戲篇



如果大家有加入電腦部，又或在遊戲機中心被問到你打機是否很了得的時候答是的話的話，你就有機會玩到兩個迷你射擊遊戲《TWIN BEE TIME ATTACK》和《STAR DUST SYMPHONY EX》，這兩個遊戲都是以最快清版為計分準則，而且只得三架機，不可以 CONTINUE 。

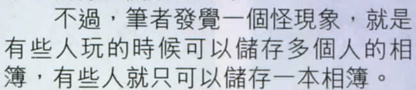
相簿篇



在每一次玩遊戲的時候，其實你的行動被暗地裏監視着，當你爆機，追求到女孩子的時候，如果一直不按掣的話，就會出現ALBUM畫面，讓你看看這一年來，哪月哪日發生了甚麼事，作為紀念同時會評定你的完成度，看完相簿之後大家就可按●掣來把相簿儲存起來，留待日後細心回味。



不過，筆者發覺一個怪現象，就是有些人玩的時候可以儲存多個人的相簿，有些人就只可以儲存一本相簿。



隱藏追求對象之卷

在《心跳回憶》中，除了已公布的十一個女孩子可以讓你任意追求外，其實還有三個人你可以追求得到的，不過，追不追求她（他！）們就由你來決定了。告訴你，你是不會白費心機的。

伊集院篇

這真是個恐怖的事實，原來伊集院是個女孩子哩！

我們姑且稱她為伊集院麗吧。要追求到她實在要有很大的勇氣，你要不停打電話給她（他），最初，她會把你罵個狗血淋頭。漸漸地，她便會改變少許，給你一秒鐘時間。再進一步，她會肯跟你多談一會，可是男主角為了不想多聽她的廢話，會毫不客氣的掛斷她的電話。



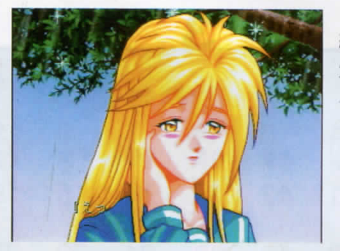


事件方面，首先你有一次不小心踫到伊集院，她發出了一聲女孩子般的叫聲，當你正在懷疑的時候，她便匆匆走掉。當你打到第三十個電話的時候，好雄會跑來告訴你伊集院被賊人擄走。你選第一項叫好雄一起去救她，好雄卻詐肚痛不肯去，於是你只有一個人去救伊集院。可是當你到達囚禁伊集院的廢工場的時候，事件已被伊集院的私設軍隊解決了，伊集院還會恥笑你好管閒事。





當你打到第六十個電話時，好雄突然跑來説要告訴你一個關於伊集院的秘密，可是當他正要説的時候，伊集院卻把他打暈，伊集院家的醫生更會把好雄帶走。翌日好雄便記不起他要跟你説些甚麼。



完成以上事件之後，只要你繼續打電話給他，那即使任由萬千炸彈爆炸，伊集院的心也會對你死心塌地。到了畢業之日，她便會留書叫你到傳説之樹向你示愛。



伊集院告訴你她之所以三年來女扮男裝，是因為伊集院家的家規，要所有伊集院家的女孩子在高中畢業前都要以男裝示人，不過，為了趁這最後機會向你表白愛意，她決心打破家規在最後一天回復女兒身。

伊集院求你原諒她一直以來對你的冷淡態度，她説她被擄的那天你肯趕去救她，令她很感動。她又告訴你好雄被她打暈之後原來是被捉了去作記憶控制手術。

最後，由於伊集院麗打破了家規，所以被祖父迫到美國留學，但回來的時候，你們的感情還是那麼要好，傳説之樹的傳説也得以延續下去……

館林見晴篇

這個女孩子其實對你一見鍾情，所以一直打電話，又或有意無意的跟你踫面。要追求這個女孩子其實很簡單，其實就是植物人戰術——三年來甚麼也不做，只是不停的睡覺，到考試的時候才溫溫書蒙混過去，只要體調足夠，就可以追到她。

這算是個安慰獎，還是她其實才是最難追求到的一個呢？



外井篇

這真是所有追求對象中最變態又最無關痛癢的一個，大家如果嫌太變態會污染你對《心跳回憶》的印象的話，大可跳過這一篇，對遊戲進度絕無影響。

假如你在三年的 12 月 24 日伊集院舉辦聖誕舞會的時候容姿都在30以下，那頭兩年當然會遭到伊集院家守門口的外井叔叔以閉門羹對待，不過，到了第三年，外井就會向你示愛，不過，這樣可怕的事，即使是伊集院也不會「頂得順」，所以他會立即出來阻止這段孽緣發展下去的。

另一個令外井向你示愛的方法是三年來12月24日那天你的容姿都高過100，那外井也會向你表示愛慕之情，但就沒有那麼「激」了。

招募！更！令人心跳隱藏事件大募集

凡知道以下任何一件事件的出現方法或條件，並最先通知本刊編輯的話，本刊將送上《心跳回憶》原裝海報一張以作獎勵。

- ◆跟館林見晴約會
- ◆得到館林見晴的電話號碼
- ◆其他隱藏的角色或事件

來信請寄「旺角郵政局郵政信箱 79489 號」（信封面請註明「更！令人心跳隱藏事件大募集」字樣）、電郵「cineaste@glink.net.hk」或 FAX 到本刊。

《心跳回憶》更！令人心跳年間行事曆 第一學年 APRIL 1995～MARCH 1996

1995

4

						1
2	3	4 開學，好雄生日	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29 綠色之日
30						

5

	1	2	3 憲法紀念日	4 國民休日	5 兒童日	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16 早乙女生日	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

6

				1	2	3 體育祭
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13 古式生日	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

7

						1
2	3	4	5	6	7 紐緒生日	8
9	10 考試	11 考試	12 考試	13 考試	14 考試	15 考試
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

8

		1 夏祭	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14 夏合宿	15 夏合宿	16 夏合宿	17 夏合宿	18 夏合宿	19 夏合宿
20	21	22	23 伊集院生日	24	25	26
27	28	29	30	31		

9

					1 開課日	2
3	4	5 美樹原生日	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15 敬老之日	16
17	18	19	20	21	22	23 秋分之日
24	25	26	27	28	29	30 片桐生日

10

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10 體育之日	11	12	13	14 文化祭
15	16	17 朝日奈生日	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

11

			1	2	3 文化之日	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15 鏡生日	16	17	18
19	20	21	22	23 勤勞感謝之日	24	25
26	27	28	29	30		

12

					1 樹熊到動物園、水族館開幕	2
3 清川生日	4	5	6	7	8	9
10	11 考試	12 考試	13 考試	14 考試	15 考試	16 考試
17	18	19	20	21	22	23 天皇誕生日
24 聖誕舞會	25	26	27	28	29	30
31						

1996

1

	1 寒假元旦	2	3	4	5	6
7	8 開課日	9	10	11	12	13 虹野生日
14	15 成人之日公眾假期	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

2

				1	2	3 如月生日
4	5	6	7	8	9	10
11	12 建國紀念日	13	14 情人節	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29		

3

					1 海豚表演、體育館開幕	2
3	4 考試	5 考試	6 考試	7 考試	8 考試	9 考試
10	11	12	13	14 WHITE DATE	15	16
17	18	19	20 春分之日	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

《心跳回憶》更！令人心跳年間行事曆 第二學年 APRIL 1996～MARCH 1997

1996

4

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

5

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

6

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

7

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

8

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

9

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

10

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

11

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

12

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

1997

1

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

3

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

《心跳回憶》更！令人心跳年間行事曆 第三學年 APRIL1997～FEBRUARY 1998

1997

4

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

5

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

6

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

7

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

8

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

9

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

10

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

11

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

12

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

1998

1

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

2

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

3

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				







天地創造

一次過爆機完全攻略 BY：FUKUDA



PROLOGUE

在這個銀河系內有一個星球。那星球擁有兩顆心——外面和裡面；光明面及暗黑面。在那裡，經過46億年的孕育，兩種意志在進化之下各走不同方向。光明面的意志，是以新生的生命，不斷地成長；暗黑面的意志，是令冰河時期降臨。光明面的意志，是以道具來令生命生活舒適…新的技術，不斷出現；暗黑面的意志，是令災難出現，帶來犧牲者…

至於人類擁有著這兩種意志，可被稱為「神」及「惡魔」。









序章

旅立

在這世界裡，有一條水晶村（クリスタルホルム）。主角福田酣睡正甜，突然被艾露（エル）叫醒。「快點起床吧！現在幾點鐘呀！」福田頓時在床上彈起，在屋內四處跑，在大廳內，福田的朋友們都取笑他每天都要艾露來做鬧鐘。「喂，福田，長老曾經提過，水晶池（クリスタルプル ー）可通往地面世界，是真的嗎？」福田想了良久也不知道這是否真的，而最令他感到興趣的是大廳右上角，那一扇「不能打開的門」裡有甚麼秘密？



福田到長老的房間，正想開口問長老之際，卻被長老鬧得狗血淋頭。「你還未去機織小屋向她們道歉嗎！？快去！」福田於是立刻跑去位於長老之家北面的機織小屋。順帶一提，福田是一個非常頑皮的人，經常到處攪事，故此為長老帶來不少麻煩。

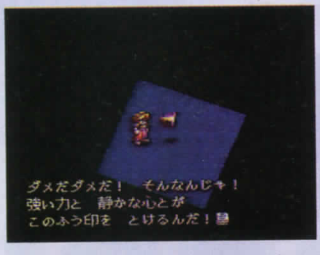
福田向艾露的阿姨道歉後，在村內四圍走。在村子西面的占卜婆婆那裡，她忠告福田「你有一副災難相，好自為之啦」，真令福田氣結。在北面的一家民居裡，有一個在床上的小妹妹，告訴福田她在夢中看見全村人都變成冰塊，感到非常不安。到處遊玩過後，福田便跑回家裡去。



一回到長者之家，眾人在大廳喧嘩著。「喂，福田，長老現在出了去，我們想試試打開『那扇門』但又沒有鎖匙，不如由你試試吧！你敢不敢呀？看來你不夠膽啊！」福田經不起眾人的甜言蜜語，便嘗試去打開那門，終於想到起地上的木桶，使勁地擲向門上，令到它粉碎。就在這時，眾人突然感到頭部非常疼痛，紛紛離開這屋。福田對房裡的秘密很有興趣，故戰戰兢兢走入房內。

經過兩層地下室後，福田到達這地洞的最深處。他發現眼前有一個浮在半空的盒，伸手過去碰它一下，被它所放出的神秘力量弄得很痛，稍稍定神後將之打開，在裡頭發現了一隻生物。福田起初對它有敵意，可是被它滑稽的外表所吸引。它的名字叫優米（ヨミ），福田問它是從不可打開的門裡走出來，究竟有沒有問題。「你的那個老爺爺，一句說話就令這條村的人對這個箱子

有所誤會。」「什麼箱子？在那裡？」「這個箱子的釋放者，就是這個箱子的持有者，即是你？你只要按SELECT就能進入箱子內，先讓我介紹你這箱子裡的構造吧！」接著優米便把箱子裡的傑作介紹給福田看。





當福田在箱子裡取得武器後，忽然看見艾露正蹣跚地走入洞內。福田向她介紹優米時，她突然感到周身冰冷，頓時變成一個冰像。「怎會這樣的？優米，」「你這條村的人，全部都變成這樣了！」「甚麼？」「你現在去問問長老。他會教你如何令他們回復現狀。」說畢便消失掉。福田連忙跑回屋內，在大門口看見長老，走上前問過究竟。「大件事了！現在事態嚴重呀！這全因你打開了那扇門呀！全村人都因你變成冰像！」「老爺爺，那麼你快教我如何令村民復原吧！」「好吧，福田。出了這條村，一共有五個塔正在等你。」「村外…？甚麼塔？何解？」「當那扇門被打開時，就會追向長老問清楚。

「從前，這條村的人是不能出村的。在這村子外有五座塔，而那些塔是擁有控制生命時能力。至於這話何解，待你進入塔中便一清二楚了。至於那個箱子，存在了和這個世界完全相反的世界。現在，兩個世界的平衡已經破壞…但是，這個箱的擁有者應該知到怎樣做的。福田，在村外你要用水晶矛（クリスタルのヤリ）去消滅敵人，加油呀！快把村民救回吧！」



一出長老之家，福田便發現村子多了一道外通的路。從路出去便出村，沿著路一直行，不久便到達第一座「試練之塔」。當他走近塔門，突然在門上出現了一個人頭。「嘩…！」嚇了福田一跳。（那麼頑皮的人都會識驚？）守衛：「你來這裡做甚麼呀，小子！」福田說明來意後，守衛便叫福田上最高那層，那裡有解決村民冰封的辦法，接着消失掉並打開城門讓他入塔。





入到塔內，福田首先裝上武器迎擊敵人。戰鬥招式共有六種：

普通攻擊	A
連擊	連按 A
衝刺攻擊	DASH+A
旋轉攻擊	跳 +A
高空滑剷	DASH+ 跳 +A
防守	R
DASH	Y 或連按同一方向 2 次
跳	B

如果在塔內迷了路，可以按SELECT入箱去看地圖。主要來說，打開通往上一層通道的樓梯，是要殺死在同一層內某隻怪物，接著取得它的生命光球。（下面若有相同的過關法則，筆者不再重覆，請見諒。）如無意外，福田很順利地到達5F。在中央部份他看見塔的守衛者（塔の番人），對福田說「想救回村人，接受我的試練吧了，並即時消失掉及呼喚了4隻火球怪，福田用連擊及衝刺攻擊便輕勝。就在這時，守衛者之聲再現：「地球的生命重生；大地再次出現；福田，這扇門便是令大地復生的空間，入去吧！」福田入到房內，在五星空間的力量下，釋放了歐亞大陸（ユーラシア）。同時，令到機織小屋裡的姑娘們及艾露解除冰封。（究竟大陸地圖上的那兩處是什麼地方？）





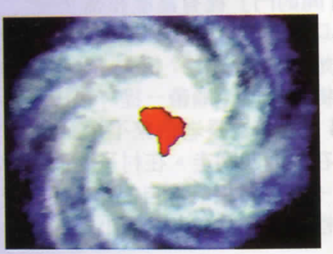
一回到村後，福田先到機織小屋找艾露，發現她若無其事便感到高興。先到村子右下方的商店及魔法商店買道具。（註：魔法介指是需要PRIME BLUEプライムブ,來製造的，可在迷宮內取得；值得一題是使用介指後可取回PRIME BLUE）準備好後，福田便去試練之塔2。

在試練1西北方的試練之塔2，福田在沒有守衛的情況下走入塔內。在1F，打倒右下方的吐火球怪可得生命光球：「留意印加石像頭上寶石的顏色。」福田在整層也找不到樓梯，結果在左上及右上方的石不像發現疑點，推開頭上紅色的石像就會出現樓梯。在2F把兩側的按鈕開啟，使中央的閘門打開。3F先把兩側的按鈕開啟，再推開紅寶石像後再按另外兩按鈕便出現通道。4F把兩側的石像推開令閘門打開；至於5F把火盤拋向中間的按鈕，令上面的間打開，看見守衛者。他讓福田入五星空間，釋放了南美大陸，並同時令村裡磨麵粉屋的二人復原。



試練之塔3位於試練2的東北方，小心棹落洞穴（扣4HP），先從右上角樓梯去B1取PRIME BLUE。回1F從正上方樓梯上2F，當心牆上的長矛。在下方以按鈕控制浮台的移動，然後留心牆上靈魂的攻擊，只要跳起便打到它。在4F左下方取得睡眼之符（ねむらずのふだ）後，把上方的兩個按鈕打開便可開門，但同時走出了一堆火球怪。在5F的中央地區突然聽到守衛者的聲音：「現在就給你一個試練吧！」說畢便將福田的去路封閉，困在一個十字型的路上，並要和三個魔法師決戰。要注意是一次只有一隻，而它又會分身為3隻，戰勝後便解救了非洲大陸（イフリカ大陸）及村裡左上角的一家人。





試練之塔4（試練3的右邊），福田一入到去便碰上守衛

者。他先命3名魔法師向福田攻擊，不久便輕易獲勝。要留心的是在繩路上若保持不到平衡便會掉進洞裏首先從繩路跳下B1，再跳進加下方的洞到B2一直上樓梯到3F的左上方取得水晶之絲（クリスタルの絲）。在中央地帶又聽到守衛者的聲音：「讓我帶給你一場表演吧！」畫面轉到一塊地板上，有一條由8隻火球怪組成的蟲衝向福田，福田一邊閃避一邊打其尾部，不一會便獲勝，釋放了北美大陸及救回長老之家內名人。





福田一回到村子後，立刻到機織小屋找艾露，把水晶之絲交給她。「福田…我一定會幫妳造一件能夠保護你的斗蓬的，你明天來取吧！」於是福田便回長老之家稍睡一會。在夜裡，福田被屋外的聲響吵醒，發現聲源是在機織小屋，原來艾露正在不眠你休地做斗蓬中。福田頓時非常感動，決定一定要好好報答這紅顏知己（？）。第二天一大清早，福田便從艾露手上取得艾露的斗蓬（エルのマント），接著便往試練之塔5與進發。



試練塔5位於試練塔4的東南方，一入到去便動彈不得，被守衛者以魔法轟出塔外。福田立刻穿上艾露的生蓬後，再入塔，又再次動彈不得，但把守衛者的魔去反彈開。福田直搗黃龍到5F,在右側房間遇到守衛者，隨著他進入一道漆黑的通道。慢慢地向前行，突然自動點燈，直到最尾福田發現了頭目蜘蛛蠍（シャドウキーパー）。首先將其雙爪以連擊打碎；接著打它的頭部，方法是先走近它，引它用尾巴攻擊，然後立刻逃走，待其尾收起時衝向它用連擊，打碎其頭後用相同方法打其軀體；如果它



吐光箭，立刻用盾擋。戰勝後，守衛者叫福田先回村子找長老，並且釋放了澳洲大陸（オーストラリイ大陸），還有把全村的生物全部都救回。





福田回到水晶村，長者對他說：「福田，你已經完成了初步的試練了。接著來便是到地面世界去，那裡的生物還需要你拯救呀！你現在出村，向東邊走到一個大洞，我在那裡等你。」說畢長老便行出村。福田去東面大洞前，有兩處可先去。

1. 試練3之北有一片山地，在巨門處可釋放莫以大陸（ムーノ大陸）；

2. 試練4之南有一地下室，在巨門處可釋放浪里尼美亞群島（ポリネミア諸島）。

在村裡的大洞，長老告訴福田「在這個洞，可通往外面世界，那裡有花草樹木，鳥獸魚類，只是現在尚未復活。你要去那裡解救它呀！你還有沒有未做的事呢？你一跳下去，便無法回來！」福田想起艾露，於是先回村向她道別。回到村中的機織小屋，福田正想入艾露的房間時，她說：「你不要入來呀！我從其他村民口中得知你要遠行，可是我一看見你便會泣不成聲，不想你離開；你要小心保重，你一定要回來呀！再見！」福田不想勉強艾露，於是獨個兒回到村東大洞去。長老：「唔？準備好嗎？讓我告訴你多一點吧！水晶矛在這地底世界可以慢慢回復體力，可是一旦離開這裡，便無法如常地替你回復。因此，你要多帶球根呀！」福田聽完長老的話後，便一跳跳下洞內。





****

第二章

世界之復活



鏡頭一轉便是地洞的出口，不知過了多少時間，福田慢慢地醒覺過來。「是地面嗎，不能回去吧。」福田在四周一覽，發現眼前一想無際，只有土地和空氣，果然一隻生物也沒有。「這裡就是老爺爺要我將它重生的地方嗎？」突然優米出現，叫福田儘快行動，先在上方的儲存點儲存，然從在下方的出口離去。

身處於南美洲亞瑪遜河流域（アマゾン川流域）的福田，先到正南方的沙漠去，那裡有隱藏的魔法商店，然後進入正中的長青區（エバーダリーン）。沿途上福田聽到呼喚，於是便爬入最北面的樹裡看看。在裡面原來是一個大洞穴，福田小心翼翼地行，發現有很多在震動的灰色球體，行近看看原來是寶箱。從樓梯到b2可取得拉之矛（ラーのヤリ）。由於福田不懂游泳的關係，故此現時並未能去全部的地方；從B2右上方的門，可進入一間充滿毒氣的房，在失去意識的情況下被拋出房外。暫時不要





入去，先回B1從右衡的洞跳下去（要先從左側從下路走去右邊，不能直接從右側洞的上方跳）到B2的對岸。從B3右邊樓梯落到B4，再從最南方的通道向東行，接著向上走打倒持有生命光球的敵人後，到這最右上角的樓梯。隨著光球到一道攀滕，福田向下爬不久便到達一片大水池。



在水池裡，福田發現一棵百合（ゆり）正向他求救。它希望福田能夠拯救這裡所有的植物，並叫他拿取旁取的巨大樹葉（巨大な葉っぱ），用來幫助他在水裡游泳。另一棵植物位於左上方，告訴他在那間毒氣房原來生了一條寄生蟲（ぱらさいと）。福田先爬攀藤回去，再到B4中央的樓梯到B5，然後游過對岸直落B8，發現另一棵百合，它給福田「拉之水滴（ラーのおく），用途是防止寄生蟲的大樹，在右側地區取得樹葉之服，並從攀藤爬上去B3。

頭目寄生蟲，首先走避其中央長蟲的攻擊，把旁邊的紅色幼蟲打倒，以衝刺攻擊飛過去最為適宜。當全部幼蟲打倒後，中央出現了一條大蟲的頭部，先避開在旁邊的長蟲，再連擊中央的蟲；假若它放出細蟲的話，那便先要將全部細蟲打倒，才能減去大數的HP。戰勝後便令這世界重現翠綠，拉之大樹非常感激福田的幫忙，於是把「草之徽章」(草のメダル）給予他。在旁邊有一棵花告訴福田，在北面大陸地區是鳥兒的樂園，從前經常有鳥兒飛來這森林玩的。既然已經復興了植物，福田於是便到北面去復興鳥類。







在長青區北面的是基亞那高地（ギアメ高地），經過那裡便到達了北美洲的科羅拉多高原（コロラド高原）。福田看見有兩座山，先進入較南的「聖域」（サンクチユアリ），入口有一棵花向福田求助，希望他能夠拯救這裡的雀鳥。接受委托後，他立刻到北面的大懸崖（グレートクリフ）。

從4F下側通道出去，然後在6F取得岩石之矛，此矛可以刺穿巨大的岩石。接著福田回到5F，先從左側的洞跳過對面，再經外面的山路直到7F，用岩石之矛打穿阻著的岩石。從山路不斷行，不一會便到達一道向下攀藤，掉下去便到達另一小崖。在第二座山崖上，福田發現草叢裡有一點光，仔細看原來是尖銳爪（すそどいつめ），用來攀爬較平滑的山坡。回到山崖2的起點，爬上山崖1的5F另一入口。經過一輪山路後，終於找到通往山頂的路，並在山頂找到頭目暗黑雙鳥島（ダークツィンメ）。首先等待綠色的島飛近。然後立刻跳起打牠，並以盾擋其飛羽毛。接著又出現了一隻啡色的鳥，此時只要集中火力打那綠鳥便成，打敗牠們後便令鳥兒復活。後來自動轉送到聖域，不斷向上爬後福田在最高處找到鳥皇（キングバード）。牠向福田救助，叫福田可以找下面的幼鳥到「風之谷」去，他於是下去乘幼鳥到風之谷。

在風之谷裡，福田看見在山谷下有閃光，於是便拋下石塊往光源處。「…是你喚醒我嗎？我也感到鳥兒們重生了…多謝你…」福田接著乘幼鳥回聖域向鳥皇報告，原來福田剛才是令製造風的「人」復活，故此鳥類便能自由自在地在空中飛了。鳥皇為了報答福田，便把風之徽章給他，並說可乘其幼鳥到別處去。













回到幼鳥那裡，牠們告訴福田一共有3個目的地：風之谷、神代島及狩獵區（サファリアム），即所謂「動物的樂園」。福田在神代鳥（日本）一無所獲，於是向狩獵區進發。在那裡，帶福田來的幼鳥告之這兒是萬獸之王一一獅子尼奧（ネオ）的居所，只牠的兒子卻不知所蹤。福田聽罷，在購過裝備後便從上面的樹隙走入去獅子的巢（ライオン），在沒有特別發現後離去。

在位於非洲的狩獵區南面的動物園（ズウ）裡，福田在輪搜查後在深處發現一祭壇，裡面有兩個光球，告訴他「當四個光球集合在一起時，便能拯救這裡」。福田首先在周圍打倒四隻持有光球的怪物，然後回雨降之祭壇（在地圖由上數起第3格的上方入口），這樣便可令部份地區回復青綠及濕潤。從水道進入另一區域，福田發現沒有去路，只有一道形狀古怪的石牆，想了良久之下終於想到利用大青蛙受襲時吐出大氣勁的特性，以身體撞開石牆，以同樣的方法福田解開了另一間雨降之祭壇的封印，再而解決最後一間祭壇，當他令全部地區都被河川包圍時，他便從河

道由第3區域到目的地大祭壇，裡頭有一隻巨大的邪神（ストームマスター）向福田進攻。它先以鎌刀及火炎向福田攻擊，當者準其路線便很容易打敗它（每次只能打它一下，它受襲時會防禦）。接著它會變身成一隻曉飛的妖魔，福田待它飛下來時向它連擊，打敗它後便拯救動物界，令牠們重生。









回到狩獵區，福田看見有犀牛及猴子等動物。當他進入樹洞時，頓時被三對兇目包圍，原來是三隻獅子。這時獅子王尼奧走出來，感謝福田的行為，邀請他去相聚。尼奧的妻子向他説其兒子拉姆（ライム）自從去了千尋之谷（せんじの谷）修練後一直音訊全無，希望福田去看看。

位於狩獵區南面的千尋之谷，福田在入口看見一棵仙人掌（サボテン），它説有一隻小獅小在裡頭，正在接受訓練。福田聽後立刻跳下山崖，在山谷底西面看見有一隻小生物正被兩隻大鳥欺負，他連忙走過去幫手，發現原來是拉姆。「父親説應該要親自去克服困難呀！」福田無言以對，唯有在旁邊守護著，行到一個山坡拉姆爬不上去，福田於是推開旁邊的石該牠爬上去。經過一輪山路後走進一分叉路，福田在觀察過四周環境後告訴牠右邊才是正確通道。在進入另一座山時，突然發現前面有幾隻巨鳥，他連忙應付後前面又出現了一道石橋，福田小心翼翼地控制著速度，終於走過石橋（若失敗了要再來過）。爬過一座非常高的懸崖後，終於爬到山頂，並發現了一個泥人（ドロ人形）。由於敵人站在上方，固只能用石塊擲向它（拉姆會不斷運石過來）。當泥人倒下後，福田行過去看看時，狡滑的它竟然詐死，按機關令福田墜下谷底。他感到拉姆很有危險，在焦急之際忽然看見拉姆跑下來，原來牠已將泥人打倒，而且牠更把從天而降，在泥人身上的星之碎片（星のかけら）拿走，最後他們被幼鳥接回狩獵區。





回到獅子的巢，獅子王為了報答福田，除了把「尼奧的牙（ネオのきば）交給他外，還答應協助他到東面的山。在東面的亞拉伯半島（アラビア半島）裡的印達斯河（インダス川），原先不能通過的氣流由於河上已經由犀牛們組成了一道橋，因此福田便順利到達亞洲的西部，西藏高原（チベット高原），在這兒有一座山——艾魯山（EXRMART）。

一入山，福田便在入口處左邊發現一朵花：「艾魯山是人類沉睡的地方…」沿途有很多冰石，以高空滑剷來應付較易；另外雪男（イエティ）平時只會行來行去，一旦受襲的話會發狂捉起人來捉。在2F右邊福田發現一雪男正坐在一水池裏，表情看來很痛苦似的，經優米解釋原來這是一個溫泉。先從下路走入山內，當心被敵人導致混亂，解決辦法是用風之徽章或離開同一個畫面便可，在1F山內，要拾起擋著去路的石塊才能通過較後區域；然後利用斜坡用身體撞破左右兩幅石壁。先在左室取得冰之服，然後從右室通往2F後出山，發現一棵雪見草，它説：「我的葉子對治療皮膚病很有效的，只要把葉放入溫泉便可。」福田連忙回到溫泉，把雪見草之葉放入去，那雪男的皮膚病立刻痊癒。「你是我的朋友，請跟我來。」福田隨牠行到上面的斷橋，牠用力把福田拋向對岸。經過5F後從斜坡墜進一山谷。突然被大雪所封。





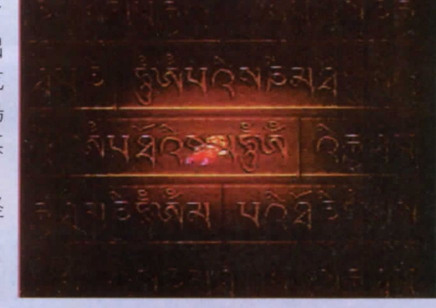
福田後來醒來，眼前出現一隻野鹿；牠與其妻子亦是被雪所封，其妻動也不動。野鹿説她極需要一件毛皮來取暖，可是現在叫天不應叫地不聞，甚麼辦法也沒有。不久，天色轉暗，野鹿問福田怕不怕，「不怕，一直以來我都是一個人在冒險的。」「你要珍惜身邊的伙伴呀！他們在你有需要時很有幫助的！」直到天亮，野鹿叫福田不如吃了其妻以繼續行程，福田當然不答應，這時野鹿用角向冰牆猛撞，結果撞開了一條路，叫福田爬上去求生。福田非常感激，因此誓言有機會一定回來救牠。從南面的出口，回到橋口，由於大風雪的關係令到河川結成冰，因此可從河面行到右上角的通道。當爬過攀藤到5F內部，經過山路回到4F外部後再從上面的洞掉回7F山內。從山裡走回4F的較上部份。福田終於在山頂發現頭目黑模仿家（ダークモーフ）。起初它會以雪男形態不斷拋下冰塊，福田用身體硬碰冰塊便可；接著它變成魔法師，只需把其魔法光波打回去便可；最後它變回真正形態，當它受打擊後會變成很多蝙蝠，只能等待直至它再出現。當福田打贏它後，不知何故突然暈倒……





這時，福田做了一個夢：有一朵花出現，後來被一匹牛吃掉；而牛又被一巨鳥吃掉；後來巨鳥及其幼鳥又被怪物消滅；最後由福田解決了怪物…

這意味著甚麼？



第三章

天才之復活

不知睡了多久，福田終於醒覺過來。「你醒了嗎？待我去叫古麻里（クマリ）先生來！你別走開呀。」福田覺得在這裡等很無聊，於是便在村周處遊玩。身處西藏高原的拉薩村（ラサノ村）下福田在上層找到古麻里，原來他是一個僧人。他知道福田曾經拯救動植物界的事，同時亦是令人類從沉睡之中蘇醒的人，於是把骨之徽章交給他。此時有人告訴古麻里美學（メイホウ）來了，福田便到村口看看他究竟是誰。當福田帶美學來到古麻里處，美學告訴古麻里他的孫女美玲（メイリン）自去了虛幻之村後至今還未歸來，非常擔心。福田向美學問清楚後，便往拉薩東北方沙漠的樓蘭（ロウン）進發。臨行前，福田從村民口中得知美學的孫女有不可思議的能力，能夠進出虛幻之地。





過了黃河流域後進入戈壁沙漠（ゴビ砂バク）他忽然看見一名小女孩，跟著她便到了樓蘭。道具屋前的老人向福田說美玲的家是在中央廣場西面譚伸（テムジン）家的裡面，而這裡很多人的家都在別家裡。經過譚伸的家，福田終於到達美玲的家，其母告之她在岩爐後面。他爬過爐後便找到美玲。當她一見福田，便大發脾氣要趕他走，在沒有辦法下福田只好留宿一宵再算。在深夜裡，福田被優米叫醒，連忙出房一看，發現整間旅店都被死屍所包圍，才彷然大悟自己走入了鬼城。在上側房間他跳下大洞後，便到了往美玲之家的捷徑。在她的房間找不到她，只找到一條紅領巾（赤イカーフ）。在東側民住區福田發現一地下室，裡面有講述這裡興衰經過的書本及休息的地點。在同一間屋的右側從洞掉下可得護身符（まよけのふだ），用外是裝備後可避開鬼魂的中線。在兩居住區有一隱藏入口（中央廣場道具店之西），他發現有死屍走入去，他潛入後不久便到北側居住。在這裡的東面有一墓地，福田在右上角找到了美玲的狗 TURBO（ターボ），他連忙把紅領巾給牠牠嗅，跟著牠福田進入一間大屋內，結果在爬過桌子後發現一副盔甲，原來美玲在甲內。其實美玲是以為其已死的母親在這裡，所以在此鬼城留下來。離開時他看見美學，由於非常感激，所以告之「通往天洲之路是要經過迷惑沙漠（まよいのチハグ），因此要向在沙漠入口前居住的遊牧民族取得正確的通過方法。」







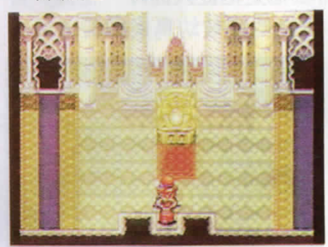
在樓蘭西北方的遊牧民族村，福田向中間正在圍著火爐的男子問過沙漠的方法，他知道福田是美學的朋友因而告之「先向西走，不久碰到由三塊岩石所組成的三角形岩；向南行直至龍狀岩；行西北到看見龍的骸骨後再向北走，最後看見很大塊的頭骨便是。」





離開沙漠向西行，經過巴魯勤半島（バリカン半島）後到達了路維爾村（リワリ村）。購過裝備後福田到旅店去休息，豈科被店東班提（バウンティ）強屈飲酒及看跳舞，收取一百萬塊錢！（真過份）在和他理論時，路維爾城的女劍士菲達（フィーダ）出頭將紛爭調停，福田連忙多謝後休息。第二天，他進入了旁邊的路維爾城，在 2F 被守衛問是否來參加駙馬考試（？），福田心想反正無聊，於是便答應了。先在右邊的預備室等候，福田碰到三名雜魚及一位名叫萊特（ロイド）的對手。福田知道他原來是一個傭兵，今次來無非是常去享盡榮華富貴……（福田一眼便看穿！）。到面試的時候，福田在大廳看見國王及公主，當堂嚇了一跳，那公主的名字又是艾露！（為免混淆，以下簡稱公主）大臣對福田說做駙馬的條件，是要解開公主心中的惡病，令到她不再滿面愁容（WHAT？）……

在皇城內，福田從書籍上得知一些秘密，只是現在並未有適當的道具去解決事情。根據情報，先到北方的馬殊森林（マッシュの森）內的樹府取得冬菇（きのこ），然後福田回路維爾村把冬菇交給旅店內懂得製造睡眠藥的人。第二天從他取得藥，福田入路維爾城地下的廚房，把睡眠藥放入煲內的湯裡，然後出城後再入城便發現全城的人（除公主外）正在呼呼大睡。先到地下密室，從士兵身上取得鎖匙，然後打開監倉放走「白色的風」，他會告訴福田「國王的秘寶在金像後」。在 3F 推開擋著路的守衛，福田進入國王的寐室後再推開右邊的金色人像，出現一條秘道，結果在裡面發現守護玲（まもりのすず）。





福田從情報知道公主的誕生地是馬殊森林西北方的諾飛斯達森林（ノルフエスタ），於是到那裡展開調查。他在入口處碰上萊特，只是萊特沒有守護玲而不敢進入森林內，由於諾飛斯達是一個迷惑森林，而裝備上守護玲的話，如果所選擇的通道是正確，那麼便會聽到玲聲。（正確的路由一開始是↑↑↑↑→↑）福田到達一道寫著「通往斯德哥爾摩（ストーメクホルモ）」的橋，可是橋被破壞了，他唯有從右下方的路繞林而行。不久，天色突



然陰暗起來，福田被在四周飛來飛去的蟲襲擊，可是又打不中它們，只能狼狽地閃開。在右方的近湖地區取得狗帶（犬ぶえ）後，忽然聽到有求救的聲音。由於之前已感覺被跟蹤，福田於是立即撲過去，看見美玲正被一大堆蝙蝠包圍。救了她後，她對福田說「我想跟你一起到斯德哥爾摩」，於是二人便一齊出發了。一會學兒後，他們便行到斷橋的對岸，並經過另一段樹林到達目的地。



一進入斯德哥爾摩，福田頓時感到有極親切的感覺：「這裡很像故鄉水晶村啊！」正當二人想四處調查時，忽然出現了六匹狼，趕走了他們。福田拿出狗笛後再入村，向著包圍他們的狼吹笛，結果把牠們嚇走。在公主出世的家（長老之家），福田找到了一幅人像畫，裡面畫有公主親生父母的模樣，然後福田便和美玲分別先回路維爾城，臨走前把畫交給她，吩咐她要…（？）

回到城，福田晉見國王，他說有辦法解開公主心中的結，就在此時畫面突然轉到斯德哥爾摩，國王和公主看見她的生父母，把國王嚇得半死。原來當日國王下令對斯德哥爾摩進行「大屠殺」，除了公主外不留一個活口。公主此時如夢初醒般驚叫起來，福田此時便和施此幻術的美玲先回旅店。在夜裡，福田做了一個夢——長老叫他到南方去拯救一個天才……誰？



第二天，福田從告示板中得知國王已死，而國家已四分五裂的狀態。在村內有兩個人趁國家政局不穩提議投票選新領導一尚（ジャン）及魯伊（ルイ）。由於魯伊是個每天只懂喝酒的酒鬼，故此福田便投提倡民主開放思想的尚一票。經過點票後，結果尚以一票之差壓倒魯伊選。（果然福田的一票威力強大，如果魯伊當選，這裡將永遠也不會改革，後果好自為之！）

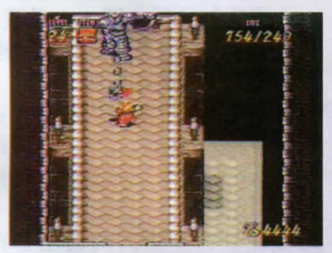
福田離開村莊後，便到西面的比尼奈關卡（ピレネ關所），由於國王已死，所以無士兵把守，很順利到達了西班牙地區的尼斯村（リッツ）。（註：路維爾城因國王之死而被人改建了，玩者可進入玩一個名叫「鬥快食」的迷你GAME.，在60秒內盡量吃桌上的食物。筆者最高記錄是26分，你呢？）



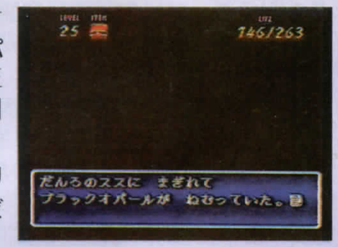
在威尼斯，福田在入口處找到一間醫院，裡面的主診醫生艾米尼奧（エミリォ）對福田說其好友哥倫布斯（コロンブス），在受西班牙女王委托以海路去尋找新大陸，後來不知為何失蹤了，現在非常擔心。在旅店福田又碰見僱傭兵萊特，「公主自國王死後便消失了」。在店外的村民：「西班牙的舒班城（シルバイン）。有一名女王，總共有三名兒子，可是全部在船上死掉了……」福田心想這也許和哥倫布斯的失蹤有關。於是便到右邊的舒班城調查。

入城不久，福田看見水池裡的水是紫色感到非常好奇，想伸腳下去試試，頓時被優米喝止，經他解釋後發現原來那些水是硫酸！福田立刻縮開，否則……他先從大廳上樓梯靠左行進入會客室，打倒兩隻骷髏後發現生命光球，得知破解難關是和女王死亡的年份有關。福田從右側出口到圖書館，把書上的記錄一一記下，以便解謎。他到達禮拜堂把骷髏解決後，一個生命光球想他帶到某處去；福田後來回大廳從上層樓梯右側進入，發現了一副盔甲。此時那光球竟走盔甲內向福田攻擊，可是福田實在太強，兩招便收拾了它同時旁邊伸出通道。從那通道進入另一地帶，福田在左邊的倉庫獲得冰騎槍及塔之鎖匙。





福田先從右側通道到達廚房，進地洞的深處取得黑金剛石（ブラックオパール）。接著他離開廚房後先到右側之塔，以塔之鎖匙開門，然後到B1把巨大蛇頭像口裡的機關拉動，引走全城的硫酸，再回城前的大水池裡發現藍寶石（サファイア）。進入左側之塔後，福田從塔頂的缺口一飛飛到右側之塔取得黃玉（トパーズ）。最後福田在廚房前的正中入口到達上層的吊燈機關控制室，一邊推著牆一邊改變密碼，直到出現「286」便能使下層的吊燈垂下，把右邊的紅寶石（リビー）拿走。







回到大廳的四幅畫前，福田袋裡的四棵寶石自動飛出裝上畫像的眼睛，拉動機關造成一個大洞穴。福田跳下洞穴後進入地下室，碰到洋娃娃的間擊迷題。第一關便是從其提示（每次不同）中從四個洋娃娃裡找出真身，需要打3次；第二關是要在洋娃娃說完一句話前以最快速度跑去將之擊倒，全部成功的話便到達頭





目的地區：血色瑪莉（ブラッディマリー）。由於她只在空中飛舞，因此必定要跳起才能打到她。當她隱身時，留心她會令四顆寶石不斷靠近你而造成損傷，你只有逃走的份兒。解決她後，福田便救回哥倫布斯。

二人回到尼斯村後，福田便在醫院裡取得熱病草以備不時之需。港口內眾人因得哥倫布斯授傳航海術，故此決定明天便出發到新大陸，福田因而先到旅店得睡一晚。在夜裡，菲達突然到訪，她叫福田一定要帶公主離開這裡，有幾遠便去幾遠，不要回來，要福田好好守護她，因為有人會對她不利，福田便答應了她。



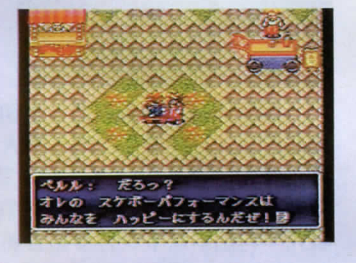
睡醒後，福田便在尼斯港看見公主及菲達，在菲達的送別下二人便乘船往新大陸去。是夜，福田又驚醒，聽到外面有嘈吵聲，他在外面看見公主正被海裡的幽靈襲擊，受傷倒地，福田連忙跑過去，由於幽靈飄忽不定，結果花了良久才將魂們收服。福田接著和公主傾談起來，告訴她很像自己的童年玩伴艾露（但性格卻截然不同）。到了第二天，船隻便到達北美洲的自由都市（フリーダム）港口。（咁快？橫跨大西洋只用兩日？）



福田由於沒有艾露叫醒的關係，所以很晏才知醒。在碼頭他四圍找不到公主，某水手見狀便把公主的信交給福田，內容大意是多謝福田一直以來的照顧和關心，但她不想連累其他人，因此便獨自離開。福田此時非常不安，皆因菲達叫要好好保護公主，如今卻……

在自由都市，福田在廣場內看見一名黑人少年玩滑板到出神入化，不禁叫好。在傾談下得知他叫比魯魯（ペルル）；是這兒一間幼兒院的負責人。跟他回到幼兒園時，比魯魯發現安妮妲（アニータ）不見了，問過其餘小孩得知她是被比魯魯的兄長懷否爾（ウィ，）帶了出去玩，於是他立即跑出去找回她。這時福田在市內遊走，先到艾迪（エデー）的家裡右他做一個科學實驗，結果被機器弄得滿身黑；接著到隔壁的貝爾（ベル）家裡，替他向住在西北方的近湖區（ニアレイク）裡的艾曼德（アマンダ）轉達愛意，豈料被她拒絕，福田回去將之告訴貝爾，他非常傷心地到酒吧消愁。不久，他已經無事了，並送福田一個PRIME BLUE作禮物。





先回近湖區，福田在村的右側懷爾研究屋裡找到一塊白鐵片（ブリキの板），並在桌上日記中得知懷爾曾在五大湖地區進行飛機試飛，難度他是在這裡失蹤了？福田於是進入旁邊的五大湖小廟，在入口前的機上有一名叫辛柏斯（サーバス）的青年正在等其女朋友娜娜（ナナ），但她自從一年前去了南方的里奧特（リオット）後便未曾回來，故此他一直站在橋等候她。回到近湖區，住在艾曼特旁邊的明克（ミンク）是樹林裡牛群的擁有者，他請教福田究竟以肉餅（ヒキ肉）抑或肉丸做食物會更美味；福田思前想後，終於提議他以肉餅及包（パン）來製造食物，這種食物不久便橫掃全城，大受歡迎……這是什麼？漢堡飽（バーガー）是也。

福田為了要進入五大湖小廟，因而準備先到里奧特替辛柏斯找回女友。在通往中美洲的科羅拉多河，只見前面的流水如瀑布般湧著，根本過不了對岸。站在河口的人向福田說「住近湖區西北面的森林找優質的木材來這裡建橋吧」，福田於是立刻跑到古明森林（グーミン），把幽靈樹消滅後在地上拾得優質木「丸太」，帶回去科羅拉多河造橋。

經過基亞拿高原後，福田終於到達位於南美巴西的里奧特。一入去正被強烈的節日感覺籠罩著，才醒起這裡正行祭典（森巴嘉年華？）。此時福田重遇美玲，兩人在會場內四處遊玩，十分開心。當二人到了北側的神像，她向福田表示愛意，並叫福田晚上再來這裡，可惜這時他只是想念著艾露……入夜，福田往神像與美玲見面，突然看見艾露出現，原來這是美玲的幻術。她得知福田己經心有所屬時，不禁飲泣起來，傷心地離開。



第二天，福田苦無線索地走近里奧特港踱步時，聽到水手們因為非常害怕海裡的魔物而不敢出海。福田平生行俠仗義，路見不平……於是答應船長到東面的人魚之塔看看。塔內的構造超簡單，比起試練1還過份，在最底層發現頭目紅魔魚，可是這條魚福田只需一下便將它埋單，真不明白水手在怕什麼。接著福田在上層碰到娜娜，原來她是一條人魚，叫福田把訂婚介指（エンゲージリング）交給辛柏斯，希望來世可以結緣。另外，福田在這兒還可得人魚之矛及水之徽章。當福田回到里奧特港時，船長非常感激福田的行為，於是便把旗下的一隻船送給他以示謝意。



真想不到有美比行如此好收獲！

福田的船啟航回自己都市，發現已經擴建起來。在五大湖，福田把訂婚介指交給辛柏斯，原來他是一隻幽靈，死了後亦在這裡等了足一年！福田入洞後先直行轉左取得「空氣水草」，用途是在水裡呼吸，因為這裡有些通道是需要潛水才能通過（有氣泡浮出的地方）。接著一進入2F的大瀑布，先靠左邊墜下去取得「魔法鏈球」，以便在急流中移動。在B1福田以高空滑劏把滲水的岩石打碎，令泉水覆滿下一層以進夾入另一區。經過一輪水路後他終於找到頭目葛斯（ゴッシー），牠以火炎射向福田，並放出海星飛過來。福田只要避開火炎及打倒海星便可獲勝，隨後葛斯把角之徽章送給他，而他更救回懷爾。









回到近湖區，懷爾請求福田回到雲港（ユンコゥ）的「龍商會」找飛機原料。從自由港取船到亞洲中國地區的靈港，福田在旅店內發現正臥倒床上的菲達，他於是到市區北的醫務所，醫生告訴他要找高麗人參來（コウライニンジン）替她治病。在北面的龍商會，店東龍起初不肯賣人參給福田，可是想起其弟黃的惡行後，終於把人參送之。福田回到旅店後，因不知如何使用人參，於是回醫務所問醫生後，再回到旅店餵給菲達吃，解開了他的惡夢。原來，當年路維爾國王為了奪取斯德哥爾摩的寶物才進行大屠殺，他更命菲達親手去將公主的親生父母殺死，所以菲達一直以來都很內咎。「你應承過他們要繼續守獲公主的！」福田怒斥，令到她終於解脱起來。「公主.…福田君…在龍城（ドラグー'）…快……」福田於是四出找尋有關龍城的情報。一出旅店，福田碰見比魯魯，他説其兄懷爾處得知雲港的事，福田告之龍的弟弟黃在龍城把所有物資都收起來，所以要在那裡才有金屬。在雲港裡，福田從一居民得知「在雲港附近一帶的島嶼有一寶物，可以使你健步如飛，以便在龍城中尋寶。」另外，在旅行社內的老人説「在龍城內，假若牢房的暗門被外物撞擊，便會產生與別不同的怪聲」。福田於是先乘船到南方的島嶼搜索，終於取得秘寶「快速鞋」。

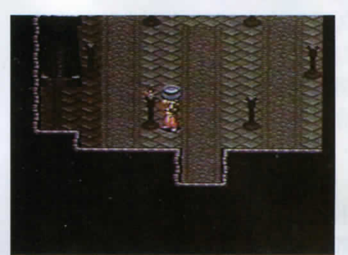
回到雲港西面的龍城，先由比魯魯上前引開守衛，小心被其手電筒的燈光照到，否則會被驅逐出城外。這裡共有三個入口，福田先從中央入口進內，不久便到達一間細房，將水壺擲向中央的牆後聽到怪聲，他於是穿上快速鞋衝過去（按X），撞開了一缺口。在一個地下大囚室，福田發現公主正被掛在牆上，走近一看，原來只是一副骨頭，突然聽到背後落閘聲，他發現原來這全是美玲的傑作。她向福田説由於他因艾露而拒絕了她，所以非常痛恨福田，於是便加入黃的陣營以向他報服。同一時間，鏡頭轉向真正的公主，他被黃及萊特（！）威脅，要説出其故鄉斯德哥爾摩寶物的秘密（當年路維爾國王找不到的）。公主問萊特為何要幫黃做事，他答道又是為了錢而做事。



回到福田處，昏了過去的他忽然聽到有聲從遠處傳來，當走近骷髏處發現原來是菲達，她拋下一條長鐵鏈救起福田。接著菲達説西面的入口進不了去，因此叫福田先向東面入口行。他從大廳的東面入口進發，不久便看見公主的影像，追過去時進入一間書房，他找到了公主。正當福田走近她時立親即被兩人包圍一艾露、公主。這時福田迷惑不清，幸好菲達及時趕到喝醒了他。原來這又是美玲的把戲，菲達：「你為什麼要這樣做？福田已經很痛苦了！」「我也很痛苦！我要他和我一樣受這些苦！」此時菲達一掌刮向美玲説：「妳愛他便不應該做這些無聊事！」美玲頓然大哭起來，跑出房外。當二人準備從大門離開之際，看見美玲，她説出口已被他人封閉了。這時，頭上傳來了黃的聲音：「美玲，做得好，替我捉到這些小老鼠。可是要委屈一下妳了。」此時美玲才知道被黃出賣了，不禁大哭起來。



就在這時。有人破門而入營救眾人，來是此魯魯。他告訴福田已知道金屬在那裡，故他先出去取之。菲達決定先去救公主，而美玲向福田説「調查沒有對面石像的牆。」在西邊入口，經過圖書館內的指示，福田將水壺弄熄六枝臘燭來開機關。在下一間房他在沒有對面石像的牆壁找到暗掣，打開上面的門；而在另一間房他以相同的方法撞開有怪聲的暗門。福田終於找到公主，正想逃走之際，萊特出來阻止，此時菲達趕到牽制著他，福田於是便帶公主從美玲的指示下往左上方走。萊特被菲達的美貌和勇氣所吸引，決定棄暗投明，幫助菲達眾人。當福田等人逃脱後，黃怒圢萊特：「如果公主被救的事傳到大莫斯科（グライドモスク）的韋魯加（ベルーガ）大人處便糟了！」萊特再也忍不了黃，將他……。當福田二人行到中途，公主説要等菲達，叫他先行，福田縱使不願意也沒法。正當福田行到水路時，美玲及時趕到，但同時全城發生大震盪。



福田昏睡了良久才醒來，目下只有比魯魯和美玲。比魯魯説由於黃已被剷除，所以那金屬已經有得賣，故此先將金屬帶回近湖區給懷爾。美玲亦向福田道別，説回拉薩找爺爺。福田於是乘船回自由港口。福田往近湖區找懷爾，他介紹基本的飛機操作方法後，福田便往自由都市新的跑道取飛機試飛。在往大莫斯科前，福田先乘船環繞世界一周發掘寶物。南極大陸：人魚之甲（マーメイドメイル）；西非卡拿班村（キャラバン）有水晶賣（1000元）。其餘地區多數有錢或是藥。

取完寶物後，福田決定先替世界各地發展文明。在自由都市，福田在右上角貝爾的家協助他發明電話；再往隔壁的艾迪處幫他發明電力。（自由都市事件 CLEAR）

福田回到歐洲的路維爾鎮，這裡經尚的領這下已經漸漸擴大起來。在第二街的巴比安服裝店（パピヨン），由於款式過時，所以生意很差。其中一位員工瑪杜妮（マドレーヌ）對福田説港希望自己的設計能夠受到他人注視，福田於是取走漂亮衣服到自由都市的「3人娘之家」讓她們試穿。自認是最時髦的女性都認為瑪杜妮的設計非常好。正當福田回路維爾鎮相告之的瑪杜妮時，他發現原來她已在巴比安店旁開了一間新時裝店了。

在第1街左邊住了一名叫馬捷斯（マチス）的畫家，經過長年累月的苦練，現在開始對自己的畫術有點信心。他給了一幅畫福田，希望他能夠把畫帶給其他人欣賞，並且給予批評。福田從村民得知在北方英倫島嶼附近住了一位富翁，於是便從海路到達英國的列治別墅（リッチノベッソウ）。那名叫列治的富翁非常喜愛馬捷斯的畫，於是以一千元將它收購。當福田回去向馬捷斯報告，他非常高興因有人欣賞其作品，並決定以後會更用心地去畫。

住在隔壁的比爾（ピエール）正在埋頭苦腦地研究相機（カメラ），當福田幫助他進行了3次實驗後便成功，他為了感激福田協助發明，於是把剛完成了的相機送給福田。





第2街右上方有一個釀酒場，福田幫助老闆進行了次試飲後，終於發明下美味的葡萄酒（ぶどう酒）。福田接著把葡萄酒帶回自都市的酒吧，把酒給一名女性試。「此種酒的確非常適合女性！」就此福田便把歐洲的酒引入了美洲。（路維爾事件CLEAR）

福田到達西班牙地區的尼斯，首先把從懷爾工作室取得的白鐵片交給住在較下方的漁民，他便將新鮮魚肉放入由白鐵片造成的罐裡，成為罐頭（カンヅメ）。福田把罐頭帶回自由都市，給住在右方的美食家施托麻克（ストマック）試食。「好味呀！」從便誕生了罐頭。

村裡的工藝家對福田説想替村中的教堂進行戶翻新，可是需要獨特的礦石，福田連忙把在西非購買的小晶石交給工藝家。不久後再回尼斯，福田發現這裡已經發展起來，而教堂上可以見到有染色玻璃。（尼斯事件CLEAR）

福田循南行經過好望角後不久便到南半球的澳洲大陸。在陽光海岸（マンコースト），福田在村中會議聽到他們向外界推廣這片旅遊勝地。首先福田回到近湖區找懷爾，他便把飛機場設計圖交給福田，然後拿回陽光海岸給村長，不久便發現在北方建成一條跑道。接著，在北側的機場，由於牧場主人認為他的牛肉是全世界最美味的，於是把美味肉（おいしい肉）交給福田，福田再將它帶回自由都市給美食家施托麻克試吃。「好味呀！」第三件事就是要替陽光海岸觀光協會將這裡的景色介紹給三處的人知道：自由都市、路維爾及近湖區。方法是用相機將這裡的風景拍下，然後把相片送給三地的觀光協會便可(要裝備相機向著負責人對話)。現在又是有一個問題：近湖區好像沒有觀光協會……(？)

當福田完成以上工作後，文明發展到現階段可算暫時告一段落。這時可以到神樂島（日本）去看看，在新東京（ネオトキオ）有很多建築物，其中在北側的某垃圾箱內假若應承了一隻小雞的委托，把某處的鬼魂消滅，便能令能空地上出現了一座「QUINTET大樓」(即本遊戲的開發公司)。裡面有一名博士，他向福田問了十幾條有關QUINTET遊戲的問題，試下玩！

福田乘塔飛機到大莫斯科去，在這裡看見很多「白色信徒」，都不約而同説韋魯加是他們的救亡者，對他非常擁護，從情報走入信徒之家，福田得知這兒南方的地方就是準備令韋魯加復活的場所，他們還説韋魯加復活後會將他們從苦難營救到永遠的樂園。福田休息過後便向方看看。



一進入研究所，福田發現一片漆黑，只能從丁點的燈光在沿路搜索。先到右邊把燈掣關掉後，他在房的右下關上另一運輸帶的開關。接著回到剛才的房間從下方出口到達電梯大堂，在電梯內拉右邊按鈕到B1。穿過地道後，福田從份子分離機傳到另一邊，然後往B1最上端的房間開啟電梯保安裝置。回到電梯福田再按右鈕到B2，然後在B3找到了一個電腦資料庫，可是不知道輸入的密碼。正當福田想破頭皮時，優米忽然出現，並將密碼





「BLOODY MORY」告訴他。從資料庫中福田知原來韋魯加當年是一個獲獎無數的生化學權威，他以其解藥控制了一種高達死亡率九成的空氣傳染型病毒亞斯模迪斯（アスモデウス）等事。

福田回電梯處，按下按鈕直達未建成的地區，被看守著入口的大機械人發現，立即展開戰鬥。敵方主要是以零散的飛彈及飛來飛去的鎌刀作武器，福田一邊閃避一邊向其三隻腳攻擊，假若LV.出現了「戰」字，即代表戰鬥力下降，可以四處逃跑等待自動回復。當打勝後，福田一直往上走直至看見韋魯加，他對福田





説非常多謝幫他復活，並帶福田到其實驗室參觀。福田眼前只有一些浸在復生液的死屍，非常痛苦。韋魯加説：「能夠讓死了的人重生是一件很偉大的事。」

「你知不知道，任何生物都會有死的一天。你這樣做，不單沒有得人家同意，不會去想別人的痛苦，還有你這樣會破壞了生態循環，這是非常不對的！」「這個我可不管。我只知道這世上，只需留下我認為有需要的人，其餘的全部去死吧，好嗎？」「混帳！讓我收拾你！」正當福田撲上前之際，他被四個機械球強行制止，暈得倒在地上。「沒有人能夠傷害我！」韋魯加大叫。

同一時候，地球的另一處正發生大災難。新東京突然出現強光，被光照過的人皆無一幸免…福田在夢中再次夢見長老，長老對他説「你已經令到救世者韋魯加復活了，你的任務已經完成，可以從此長眠下去了……」福田不能因此罷休，可是全身受了極重的傷，連行也行不動。突然，他的耳邊響起一把聲：「你是這個命運之輪以外的人，你要拯救這命運之輪，所以絕不能死！」同時有人將生命能源灌進福田體內。



福田睡醒時，發現自己已經身在拉薩，僧人告知原來是古麻里將福田救回。他起床後便去找古麻里，他對福田説：「象徵著黑暗的黑已經重現，人世間的平衡亦隨之受到威脅。美學從那處打探回來的情報説：『當星之碎片在時之盡頭的墓地齊集時，一顆星將會形成；同時黃金之子會在這世上重現。』」

福田後來乘船回自由港，發現近湖區被區火燒成廢墟：村中長者把九封信交給福田，希望他能到各處找善心人籌集資金，幫他們重建家園。那九封信應該送往：

近湖區的懷爾

自由都市的艾迪、貝爾

列治別墅的列治

尼斯的罐頭發明者

路維爾的馬捷斯、瑪杜妮、比爾、釀酒商

把各封信送往以上九人後，福田回到近湖區，發現這裡已經建完畢。再將陽光海岸的相片送到觀光協會，那麼陽光海岸亦同時發展完成。

福田接著便往各處尋找星之碎片。從某處的占卜婆婆的提示，他到以下各處去。（以下次序並非硬性規定）

1.福田經海到新東京，發現由於被韋魯加破壞的關係，引致一個人都找不到，幾經搜查後福田終於在左上方的屋內發現有「必必」聲響，並在桌下找到一副通話器。這時有一名少女正以通話器求救，福田從其背景的流水聲估計是在城內的地下水道。先進入地下商店街，打開先前不能打開的門便能進入地下水道區域、福田先從下路取得下貯水池之鍵後，回程時又聽到該少女的求救聲，說她正被一隻獅子追。在北面果然看到那少女及一隻獅子，先往右邊取得風鉈矛，然後在後面區域取得武者盔甲。最後



福田找到那少女及獅子，原來牠就是當年和福田一起在千尋之谷修練的拉姆！少女感激福田的救助，結果把掛去頸上的星之碎片交出來。

2. 從尼斯水牛的情報，福田在非洲撒哈拉沙漠（サハラ）裡搜索。仔細調查後終於在右上方發現隱藏入口，找到了一隻死了的生物。原來這是當年和福田在千尋之谷作戰的泥人，在其屍首找到了星之碎片。

3. 在澳洲的大平頂岩（エア　ウズロック，福田在頂處碰到一名學者。他對福田說：「我在年幼時在這裡曾遇上一名手持著棒的勇者，他把這物交給我。」，福田從他取得星之碎片。

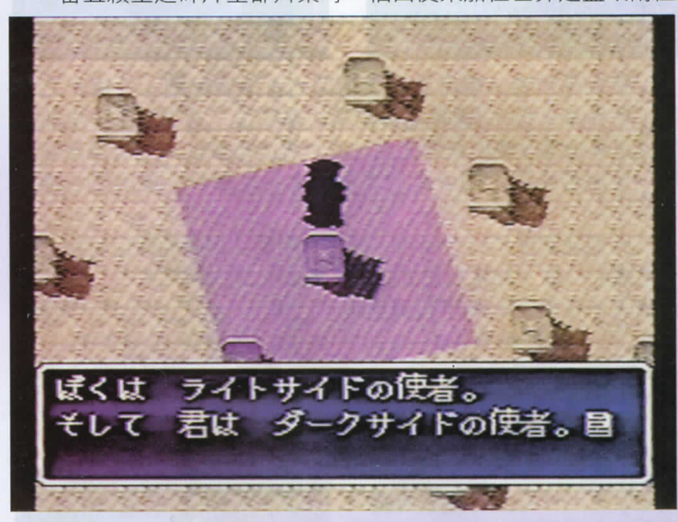
4. 根據北美洲阿拉斯加（アラスカ）候鳥研究者的情報，他說有候鳥會從南美洲飛往格陵蘭（グリーンランド），先以船到里奧特，然後在西南方的樹林乘坐幼鳥便可到格陵蘭。福田進入中



央的企鵝村（ペンギンランド），在村內根本聽不明那些企鵝說什麼。但是，他在村的右下方看見一隻雄企鵝在一雌企鵝屋前徘徊，感到有點古怪。想起在路維爾曾幫一名少女所買的花，把花送給那雄企鵝後便可得星之碎片。

5. 在南美洲西側的亞斯達利加祭壇（アスタリカ），福田把桌上的藥喝完後便暈倒。醒來後，他看見幾個很熟悉的人：美玲、比魯魯、菲達等，可是他們說自己是什麼亞斯達利加文明的人，真令福田想不通。他先推石像推開露出入口，再將房內的另外兩尊石像推向機關來開門。最後福田在大杯水中選取一杯來喝，突然暈倒。醒來時，他才發現這全是達地方亞斯達利加的神給他的夢中試練，最後從寶箱取得星之碎片。

當五顆星之碎片全部齊集時，福田便乘船往世界之盡頭南極



大陸。在墓地上，他將星之碎片放在五個巨大的骷髏骨裡，頓時傳來了一把聲音——福田的暗體，這暗體將福田擊倒……

****

第4章

英雄的復活

在斯德哥爾摩，公主正在照顧著一名嬰兒。突然，那嬰兒高聲哭起來，「哦，福田，睡醒了？讓我拿食物給你吃吧。」公主離開房後，艾露悄悄走入去房，並將嬰兒抱走到地下室去(即原本水晶村那不可開啟之門地下室)。在神秘人的命令下，艾露要去殺死福田。此時公主發現福田不見了，並在地下室發現艾露。「為...為什麼和我的樣貌一樣？」兩名艾露互相對望著。「殺了她！」神秘人道。可是艾露下不了手，此時古麻里、拉之大樹、拉姆與及鳥皇眾生物的意志令福田從沉睡中醒覺起來，變回原本的模樣。原來，一直以來優米都是利用福田去令韋魯加復活的。優米命令艾露立刻殺死公主，艾露在最後竟選了和它同歸於盡。福田此時非常傷心，而在這時公主旁出現了一個在半空浮著的盒，盒內裝了英雄之槍、英雄甲及善良的優米。原來地府世界和地面世界的事物，有部份是共存的，而地府世界的象徵著黑暗面，即較邪惡的特質。一出屋，福田收到美學的飛鴿傳書，寫著韋魯加正在西伯利亞東部建立了一座研究塔，為了阻止其野心必須前去將之消滅；而同行的伙伴還有菲達、萊特、比魯魯及美玲。





穿過諾飛斯達森林後，福田先回自由都市後乘飛機到大莫斯科，接著向東行經過西伯利亞平原後，在最東端發現韋魯加的新研究塔。在入口福田看見美學、美玲及比魯魯，美學與比魯魯先從另一方向入塔，而福田和美玲則從正面進入。在各伙伴的合作下，福田有驚無險地跳進韋魯加的飛船，並從菲達處取得計時炸彈七個。福田在船內的七個電腦放下炸彈後，便依菲達的指示到船尾處找火箭推進器逃生。正當各人到達船尾，發現韋魯加竟在這裡，原來他早已洞悉眾人的想法，故此任由福田在船上破壞。正當他想以火箭推進器逃生時，突然刮起了一陣大風，把韋魯加吹向船尾的螺旋槳...船身因爆炸而開始墜下，眾人在想方法時看到有一幼鳥，菲達和萊特為了要讓福田生存下去而決定要他獨自坐幼鳥走，因為三人一起坐的話便有危險，最後福田無奈地目送二人獨自離去。





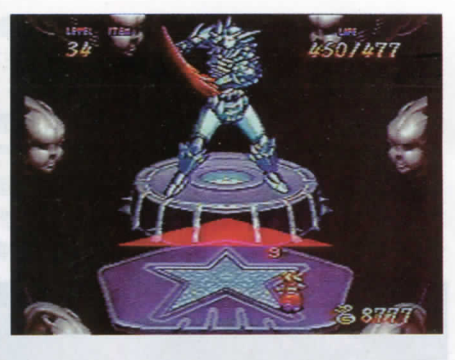
在大平頂岩，學者看見一道閃光直墜南美洲。「終末之光呀！世界末日呀！」這時福田剛乘幼鳥降落，非常無奈。坐船到南美里奧特港，福田在原先由地底世界到地面的洞內發現哥倫布斯，他說若果跳下洞後便無法再回來。先儲存後福田便一跳下洞。

回到地底世界的水晶村，福田一接觸到村中的任何生物，無一不變成光球。非常焦急的福田在長老之家內找到長老，他叫福田出去。在屋外，長老對福田說：「福田，你已令世界（地面）復活了。你的任務亦已經到此為止。讓我帶你到蓋雅之石（ガイアストーン）那裡去吧……」就在這時，一道藍光從天而降打在二人身上，把二人吸走了。

此時，福田發現自己在一條無限長的樓梯上。「這兒是蓋雅之石，太陽的中心。無限延續的生物歷史，你有沒有細想過其真正意義？創造，是會出現形體；破壞，是會令形體消失。這個星球的生命形成時，不幸的命運亦隨之誕生……現時，光和暗只能存一，有光就無暗，相反亦然。我亦再次與為了地球命運的形體作出戰鬥……」



最後決戰，福田站在一塊五角形平台上向暗黑蓋雅（ダークガイア）戰鬥。暗黑蓋雅的基本戰鬥模式限：音速刀、蓋雅之怒、藍石炸彈及藍光波。由於福田距離它實在太遠，所以只能用一種攻擊方法—將其藍光波反彈。平時，福田只需站在平台的最左或最右方待機，因為這位置能避開音速刀。留心藍石炸彈是會在放出一段時間才爆的。如果他用蓋雅之怒，立即向右衝後向相反方向拉開其軌蹟。當它用藍光波時，先站在死位後不斷連按攻擊，把其藍光波反彈後便要小心，因其上半身會變成一個針利頭衝來，小心走避。大約經過差不多二十個回合便可將它打敗，它接著以另一形態出現，可是現在比剛才易應付得多，又是在其超級光線發射時一定要用盾擋，否則實死無生。打勝第二形態後便爆機。（註：在蓋雅之石內，所有介指及徽章都會失效，故此要多帶球根來地底世界。）







後　記

筆者曾玩過QUINTET《蓋亞幻想紀》、《亞電莎出擊》等作品，發覺《天地創造》無論遊戲性、原創性，聲效及耐玩程度都非常好，遊戲完成度亦相當高，非常適合想玩A-PRG但嫌《聖劍傳說》系列麻煩的人（包括在下）。唯一要彈的是本遊戲中某些TRAP實在太狡猾太隱藏，單是那個隱藏的秘密入口已找了筆者兩天；所以被老編追稿，真不好意思！這故事實在寫得很好，非常有人情味，在某個層面上亦很有深度，值得細嘗。玩完後筆者覺得此GAME比起《聖劍3》實在有過之而無不及（個人意見）。你知不知道本遊戲的人設滕原KAMUI先生是誰？就是漫畫「DRAGON QUEST-羅特之紋章的作者是也！」



CHAPTER 4

流程表

CHAPTER 4之中，主角會知道聖騎士蘭斯洛度等人原來並非被放逐的，而且他們還身負重任，是要將已被盜去的「聖劍布倫希度」尋回……這聖劍除了是一件寶物外，還是一件對世界上所有生命很重要的東西，因為「它」隱藏著一個重大秘密。

1. フィダック城 菲達古城
2. アルモリカ城 艾莫力卡城
3. バハンナ高原 巴漢拿高原 BATTLE 1
4. ブリガンテス城 布力根狄斯城（EVENT完了之後，奧莉比亞會加入）
5. ブリガンテス城西 布力根狄斯城西 BATTLE 2a
6. ブリガンテス城 布力根狄斯城南 BATTLE 2b

（5、6 任擇其一）

7. ヘドン山 希頓山 BATTLE 3
8. バンハムーバの神殿 賓哈姆巴神殿 BATTLE 4（戰鬥完了之後，回答莫魯巴的答案不同，會影響以下班尼西亞城的EVENT的內容。）
9. フィダック城 菲達古城
10. ランブスの丘 蘭比斯之丘 BATTLE 5
11. バーニシア城 班尼西亞城

（3連BATTLE）

12. バーニシア城城門前 班尼西亞城城門前 BATTLE 6
13. バーニシア城中庭 班尼西亞城中庭 BATTLE 7
14. バーニシア城城內 班尼西亞城城內 BATTLE 8a（在8.時選1，嘉舒雅便會參戰）
15. バーニシア城城內 班尼西亞城城內 BATTLE 8b（在8.時選2，嘉舒雅便不會參戰）（戰鬥完了之後，可以向嘉舒雅游說）
16. フィダック城 菲達古城
17. グリムスビーの町 古力姆斯比村 BATTLE 9
18. ニムラハバの森 尼姆拉哈巴森林 BATTLE 10
19. ヨルオムザ峡谷 約奧姆沙峽谷 BATTLE 11
20. ウエアラムの町 威拉姆村 BATTLE 12
21. フィダック城 菲達古城
22. ボルダー砂漠 波魯達砂漠 BATTLE 13
23. ハイム城 埃姆城

（3連BATTLE）

24. ハイム城城門前 埃姆城城門前 BATTLE 14a
25. ハイム城中庭 埃姆城中庭 BATTLE 15a
26. ハイム城裏門前 埃姆城裏門前 BATTLE 14b
27. ハイム城南 埃姆城南 BATTLE 15b
28. ハイム城城內 埃姆城城內 BATTLE 16
29. 空中庭園 空中庭園 BATTLE 17~26（10連BATTLE）

（4連BATTLE）

30. 地下墓地入口 地下墓地入口 BATTLE 27
31. 舊時代の遺跡 舊時代之遺跡 BATTLE 28
32. 封印の間 封印之間 BATTLE 29
33. 封印の間 封印之間 BATTLE 30



BATTLE 1 巴漢拿高原

敵軍是由「鐵紺之奧拉姆」（鐵紺のウラマ）所率領的敵軍殘餘部隊。其實，主角的目的地是「布力根狄斯城」（ブリガンテス城），但在必經之路的巴漢拿高原遇上敵軍。

不要小看此殘餘部隊，他們是擁有LEVEL 25的軍隊，而且，在地形上主角一伙已失去先機，因為敵人由所處地勢比較高，而且敵我雙方各佔河的一方，在攻擊方面而言，是十分困難的，所以必須派出可以涉水的人物以及飛行的人物來作為主要攻擊手！

為了能將敵人的軍力分散，最佳的戰術是先要以一小部份的隊員向左移動，用以引開敵人的注意力，而且，亦可將一部份的敵人引開，再派出另一小隊隊員由下流過河，便可以收夾擊之效。

敵人其實和主角一伙有着相同的問題，便是MP不足，但敵人方面的魔法使用者全都備有「MAGIC SEED」，可以立刻補充MP，所以，必須速戰速決。

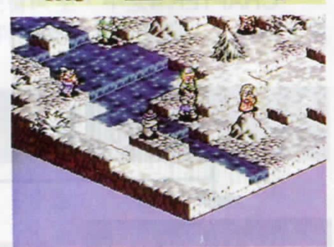
在攻擊方面，在這種有河流阻礙的情況下，最好是多派些裝備了弓箭的隊員出動，以中及遠距離攻擊將敵人的行動制着，亦可讓己方的人馬能順利渡河。此外，敵方隊中因為有僧侶和驅魔人，所以，敵方的HP是可以補充的，因此，必須在短時間內將兩個能使用神聖系魔法的敵人消滅，方為上策。



敵人軍力：

職業	等級	數量
巫師	(LV.25)	×1
馴龍師	(LV.25)	×1
奢龍騎士	(LV.25)	×1
蜥蜴人	(LV.25)	×1
忍者	(LV.25)	×1
馴獸師	(LV.25)	×1
恐怖騎士	(LV.25)	×1
驅魔人	(LV.25)	×1
僧侶	(LV.25)	×1
弓箭手	(LV.25)	×3
女巫	(LV.25)	×2





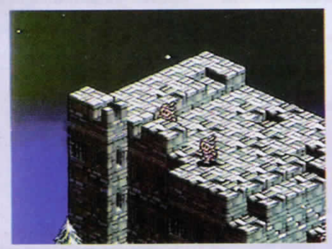
BATTLE 2 布力根狄斯城西

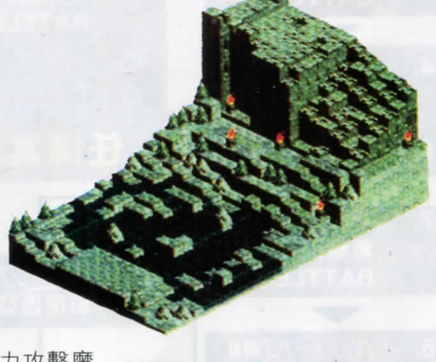
緊接巴漢拿高原之後便是在河流源頭的布力根狄斯城了！由於敵方的城池是和主角的騎士團相隔了一條河的，所以，玩者必須派出多些可以飛行或在水上行動的人物（如忍者和翼人）出動，否則，用以過河的時間將會很長，亦會給敵人有機可乘。

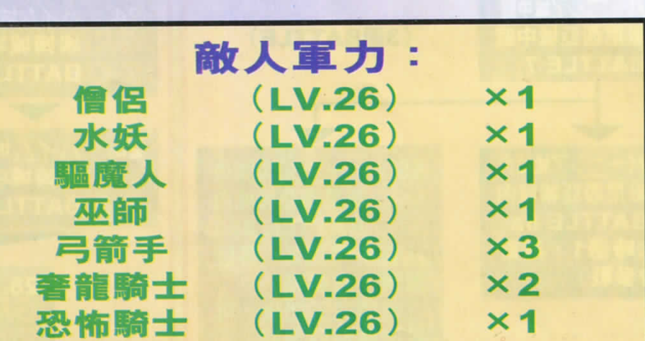
由於沒有什麼的LEADER，所以玩者不用怕「殺錯人」，大可以上前作瘋狂的殺戮，不過，要小心在城樓上的三名弓箭手，同時，亦要注意在敵方隊中的驅魔人及巫師，因為驅魔人本身是可以使用回復魔法的補助型的人物，而且亦能使出神聖系的攻擊魔法，而巫師相信不用多用介紹了，他的攻擊魔法是絕對可以對玩者的騎士作出一定程度的傷害。

對付此關的攻略法：是先要放出兩名隊員前往敵方的陣前（最佳人選是忍者及翼人，二人最好要有LV.45以上），用以將所有敵人的注意力集中，而且亦是將敵人一舉殲滅的前奏.....

在將敵人的注意力集中之後，其餘的人便可以分成兩小隊，由左右過河。相信大家也很清楚了，又是使用夾擊的戰術！不過這次的夾攻只要一再將敵人擠在一起，使己方的巫師能發揮最大的效用。因為在敵人擠在一起之後，巫師便可發出強力攻擊魔法將敵人一氣消滅，可謂方便快捷，毫不費神。

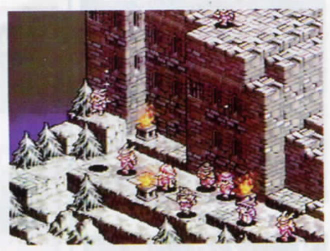


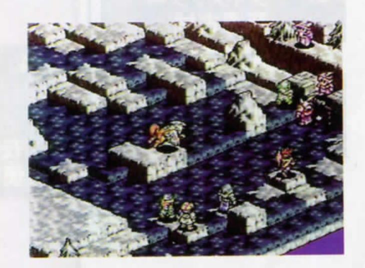




敵人軍力：

職業	等級	數量
僧侶	(LV.26)	×1
水妖	(LV.26)	×1
驅魔人	(LV.26)	×1
巫師	(LV.26)	×1
弓箭手	(LV.26)	×3
奢龍騎士	(LV.26)	×2
恐怖騎士	(LV.26)	×1





重要EVENT

在進入布力根狄斯城之後，主角竟被誤以為是歹毒之人，而且受到城內僧侶及神父的驅逐，幸而，這時出現了一名女性僧侶——奧莉比亞。

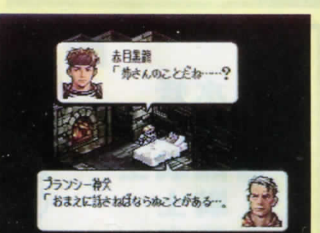
原來主角的父親普蘭斯神父（ピランシー神父）是被奧莉比亞所救的，他自從被暗黑騎士團捉去之後，雖不致被嚴刑拷問，但卻被逼吃下大陸的秘藥，更供出了不少秘密，當中更包括先王度卡亞的遺腹女比露沙尼亞公主的去向……

當年，度卡亞王與侍女瑪娜洛亞原來是有私情的，而且更懷有一女，但是，為了不被王妃比露娜亞逼害，瑪娜洛亞只好遠走他方，把小公主生下來，之後，瑪娜洛亞因體弱而去世，正於此時，王妃又快將誕下小王子，所以，度卡亞王便命令普蘭斯神父將小公主養育成人……此小公主便是日後的嘉舒雅！

此次暗黑騎士團將嘉舒雅帶走，最主要是司祭想藉着公主的手來將古代的封印打開，取得度卡亞王的遺產……而更嚇人的是一切的元凶司祭布蘭特竟就是普蘭斯神父的兄長、主角的伯父……









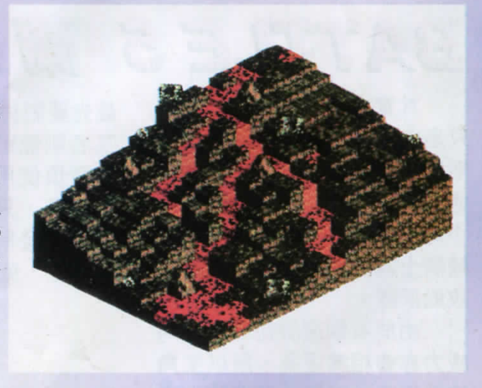
BATTLE 3 希頓山

希頓山是一處非常凶險的地方，因為此乃火山地帶，四週也是溶岩，所以，其實可以走動的地方並不太多，再加上高低起伏的地形，主角一伙派出的人馬一定要用高移動性和可以使用魔法的為佳，此外，奢龍騎士亦是必須出動的，因為此版中有三條龍，為免己方有重大損傷，此人物是必備的。

如上文所說，由於地形的關係，主角一伙基本上是沒有太多機會和敵軍作正面接觸的，反而，主角一伙必須在未有正面接觸前先以不同的魔法將敵方的HP作一定程度的削減，同樣地，備有弓箭的人亦一樣，必須另作遠距離射擊，使雙方在正面接觸之時，己方會有着HP上的絕對優勢。

在希頓山一戰中，要留意的是LEADER灰白之魯洛兹亞（ルロッツア）的大地系魔杖，它是以巨藤作攻擊的，此乃非比尋常的攻擊，要千萬小心。除此之外，在敵方陣營中的兩隻GOEST亦是不可小覷的，因為他倆也擁有一定程度的攻擊魔法，早殺為妙。

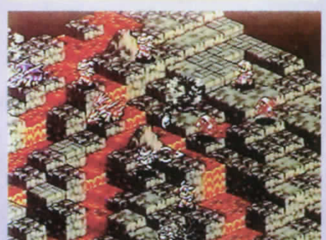
一種較為卑劣的攻略法是先將敵方LEADER用人海戰術圍著，將其爪牙一一消滅，到最後才集中使用強力魔法將之剷除！這方法既可使主角一伙盡取ITEM及POWER UP CARDS，亦可以將傷亡減到最低。



敵方軍力：

兵種	等級	數量
法術師	（LV.26）	×1
鷹人	（LV.26）	×1
水妖	（LV.26）	×1
小魔怪	（LV.26）	×1
蜥蜴人	（LV.26）	×1
巫師	（LV.26）	×1
戰鬥女神	（LV.26）	×1
奢龍騎士	（LV.26）	×2
狂戰士	（LV.26）	×1
黑龍	（LV.26）	×1
GOEST	（LV.26）	×2





BATTLE 4 賓哈姆巴神殿

此戰鬥是令主角非常懊惱的，因為這戰中敵方的LEADER竟是大神官莫魯巴（大神宮モルーバ）的四千金之一的「魔術師 舒莉」，亦即是隊中的西奧莉比亞以及絲汀娜、西莉亞（如在生的話）的姊妹，所以，對主角一伙來說，這是一場充滿骨肉相殘意味的戰鬥。

其實，這戰役是不難取勝的，因為敵軍的人數是比主角一伙為少的，而且攻擊力方面亦不是強勁的那一種，所以，只要派出有高攻擊力的隊員出場，便可以輕易應付了。

至於LEADER舒莉（シェリー），其實亦不難應付，她身上最厲害的武器是那「大地之水晶」，不過，只要主角一伙的LEVEL在45以上，便不會有太大的損傷，所以，在入此版前應先大力催谷隊員成長！

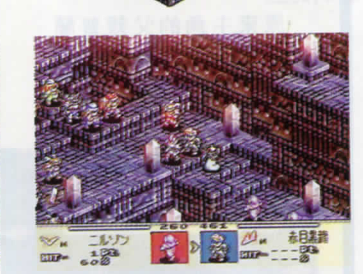
在舒莉使用「大地之水晶」之後，基本上她的攻擊是再沒有什麼太大作為，不過，在她的HP低於30之後，她便會自動逃離神殿，不知去向。

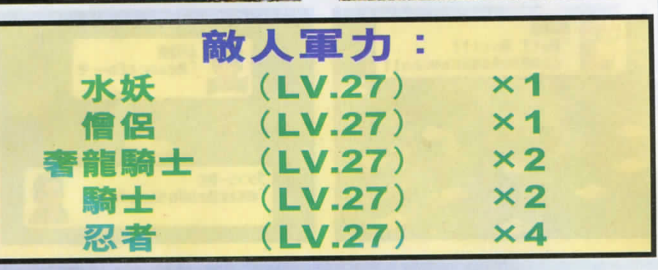
當戰鬥完結之後，主角又要面對重要的決擇，大神官莫魯巴會問主角能否和姊姊嘉舒雅一戰：

1. 這個我辦不到。
2. 一定可以的。











敵人軍力：		
水妖	（LV.27）	×1
僧侶	（LV.27）	×1
奢龍騎士	（LV.27）	×2
騎士	（LV.27）	×2
忍者	（LV.27）	×4

BATTLE 5 蘭比斯之丘

其實，蘭比斯之丘一戰，只是一場主角在前往「班尼西斯城」（バーニシ'城）途中遇上的戰鬥。不過，這戰役亦不能忽視的，因為敵人是以奢龍騎士為首，馴龍師及龍為主攻的部隊。

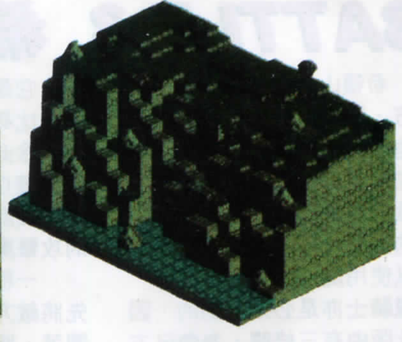
由於有馴龍師在旁，龍的威力亦會相應提高，所以主角的部隊應所射擊及魔法作為主力攻擊，而且，最安全的打法是要在敵方未來到面前時將其HP削去大部份，以便前鋒部隊能將敵人的前鋒一舉消滅。

而在行軍的部署上，主角的一伙應派出一些有高防禦力及攻擊力的隊員出動，因為要將龍打倒，非此類人物不可。再且一點，馴龍師除了可以使龍的威力大增，更加可以使用魔法，所以，四位馴龍師所使出的攻擊魔法亦是不可忽視的，一不留神，跟著便會得到教訓。

為免受到不必要的傷害，最先要對付的並不是龍，而是四名馴龍師，可是，又要麻煩使用弓箭的隊員出場了，只有這樣，才可以先發制人，置馴龍師於死，免後顧之憂。

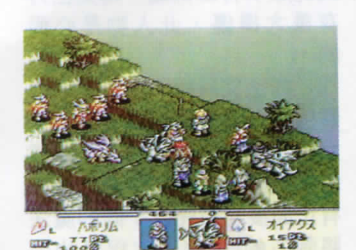














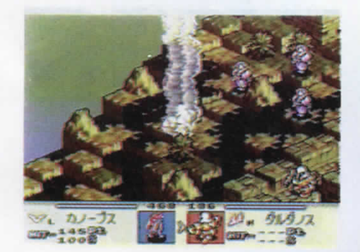
敵方軍力：		
奢龍騎士	（LV.28）	×1
馴龍師	（LV.28）	×4
雷龍	（LV.28）	×2
龍王	（LV.28）	×3

BATTLE 6 班尼西亞城城門前

為了要救出嘉舒雅（公主），主角一行人來到了班尼西亞城，但在城門前遇上了敵方的伏擊，這隊沒有將領帶領的敵人主要是由一種可稱為「萬能」的人物所組成，便是「寺院騎士」，一方面，他們是有一定攻擊力的騎士，另一方面，他們亦懂得使用魔法，性質就有如戰鬥女神一樣。

除了寺院騎士外，敵軍之中更有兩位攻擊力及防禦力也十分高的石人，所以，不要把一些防禦力低的隊員放上前作前鋒，否則，必定會傷亡慘重，最理想的是派出同樣是高除禦力及攻擊力的人物作前鋒（例如：騎士、狂騎士）。

另一方面，由於敵人居高臨下，己方處於極不利的位置，在這種情況下，翼人及忍者此等能迅速走到高地的人物便大派用場了，所以一定要將他們派出。除高移動力的隊員之外，可以使用攻擊魔法的隊員亦不可缺少，因為要對付身處高地的敵人，魔法是非常有用的方法，而且亦是最基本的戰法之一，不過，要小心寺院騎士放出的魔法，由雷系以至火系，甚至是神聖系的魔法他們也能使出，所以一不留神，便會發生慘劇……









敵人軍力：

寺院騎士	（LV.28）	×5
石人	（LV.27）	×2

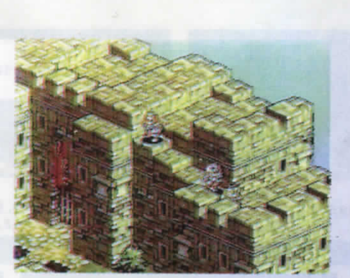
BATTLE 7 班尼西亞城中庭

這是班尼西亞城三連BATTLE的第二戰，對手是由暗黑騎士柏巴斯(バルバス)所率領的暗黑騎士團親衛部隊，而且，嘉舒雅亦會在城樓上出現，但立刻又會回到城中.

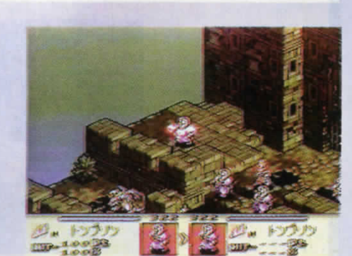
在柏巴斯的身上，有着一枝樣貌似「鎗」的武器，這會是日後玩者的重要武器，但柏巴斯會將之交給其中一位寺院騎士，玩者必須留意是那一位，在殺死他之後，這支小口徑手鎗(リムファイアー)。

就如上一戰一樣，敵人身處比較高的位置，所以，有一些隊員及裝備是必須的，如翼人、忍者等人物，再加上穿著「轉移鞋」(ワープシューズ)的主角，便可以迅雷不及掩耳的手法接近敵人，殺他們一個措手不及。

但玩者要留意敵人主將柏巴斯手上的強力武器，攻擊力出乎意料的大，所以要特別小心。此外，在敵陣之中的魔龍王雖然攻擊力大，不過可以說得並成為伙伴，而且成功的機會達到九成，所以不要將牠殺死！同時要注意在左上角的寺院騎士，因為他是使用補助魔法的，早點將牠殺死，便可以斷絕敵方的「補給」。





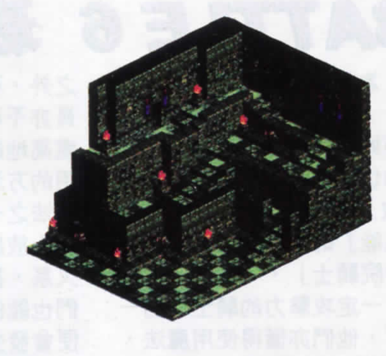




敵人軍力：

寺院指揮官	（LV.28）	×1
寺院騎士	（LV.28）	×6
魔龍王	（LV.27）	×2

BATTLE 8 班尼西亞城城內



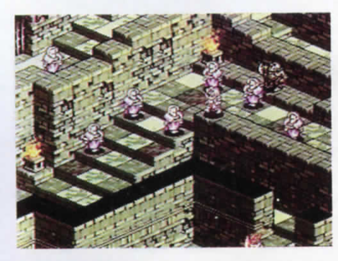
三連BATTLE到了尾聲，而敵人亦是三場戰事中最強的，主力部隊仍是以寺院騎士為中心，但是，在這場戰事之中，敵方的主將是暗黑騎士蘭斯洛度，他的實力在暗黑騎士團中是數一數二的，所以要特別注意。

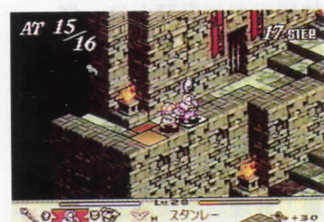
不要以為在城池之中，飛行的人物不忠用，事實並非如此，在城池高層的敵人依然要靠有飛行能力的隊員收拾，不過，其實是有一種比較舒服的打法，因為敵方除了暗黑騎士蘭斯洛度外，全部寺院騎士也是穿著了轉移鞋的，所以，他們基本上是可以「穿牆」的，所以，主角一伙大可以按兵不動，等待敵人來向主角攻擊才加以還擊，可謂「慳水慳力」。

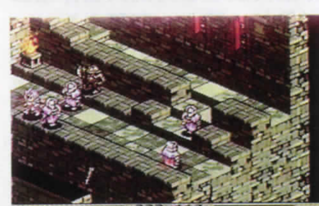
不過，以上的可以說是「懦夫」戰法，不宜多試，而且太花時間了，應是速戰速決。首先，利用有強大防禦力的人物上前「受箭」，因為部份的寺院騎士也有箭在身的，不妨被他們射，因這可使後上的伙伴能有時間衝上上層殺敵。

此戰是有兩個版本的，一是有嘉舒雅在場，一是沒有的，至於詳情在下文會有所交待。當戰完了後，主角會再和嘉舒雅相聚，可是，結局亦會有別，分別是嘉舒雅無事入隊，另一則是嘉舒雅會自行了斷！









敵人軍力：

DEATH TAMPLER	（LV.28）	×1
寺院騎士	（LV.28）	×8
黑牧師	（LV.28）	×1

（會因情況而不出現）

重要EVENT

在班尼西亞城的一個破爛房間之中，主角再遇失散多時的嘉舒雅，但嘉舒雅似乎對主角仍然心存敵意，其實，嘉舒雅一直以為主角已不再理她了，再加上他的特殊身份，更使嘉舒雅無法面對主角。

然而，在主角心中，嘉舒雅始終也是他唯一的親人——他敬愛的姊姊！可是，嘉舒雅現在為自己的所作所為仍而感到非常內咎，而且亦不明白當日主角離她而去而加以發問，主角又要作出決擇：

1. 我沒有離妳而去。
2. 我的確是離開了你。

理論上，主角是要用2來回答的，因為當日主角的確是離開嘉舒雅而去，所以，如答1的話便是說謊，如答2後嘉舒雅再沒有第二問題發問的話，那便不得了，她以為一切也是謊言，而且她已對所有人失去信心，她會因此而「自殺」！

如果結局是如此的話，筆者可以預言一句，這會是「BAD ENDING」的開始，主角將會得不到好的收場，唉……











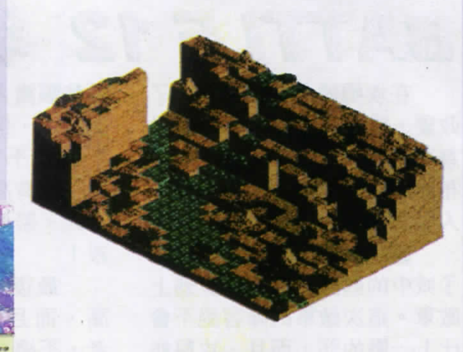






BATTLE 9 約奧姆沙峽谷





當嘉舒雅死後，主角便回到菲達古城，這時，主角可以選擇變成君主(ロード)。

峽谷的戰鬥之中，雙方的軍力如果均等，那麼，只要可以佔到山上有利位置的話，便必定可以得到勝利，所以一定要派出翼人等可以飛行的隊員，而且越多越好，這樣便可以取得絕對的優勢呢！

另一方面，在低地的同伴又怎樣呢，其實他們的工作十分簡單，只要將三隻八爪魚收拾便可，所以，千萬不要行近水邊，最好可以誘使牠們上岸，那麼，牠們的戰鬥力及防禦力也會大為降低，又或者待牠們走在一起時，拖放出強大的魔法將之擊殺也可！

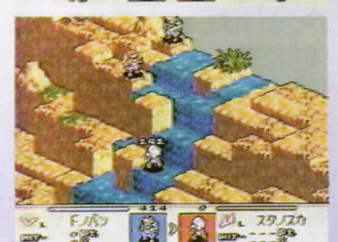
不過要留意敵方LEADER馴獸師手上的「水之水晶」，這種能召喚水之女神來攻擊的ITEM真的是十分可怕，但只要LEVEL夠高，跟本不足為懼。

正因為主角一伙不便下水，所以，在編隊時應該盡量揀選使用魔法的人物為主力，這樣，便可以站在岸邊等待敵人自動「送上門」。

敵人軍力：

馴獸師	（LV.30）	×1
八爪魚	（LV.29）	×3
戰鬥女神	（LV.29）	×2
蜥蜴人	（LV.29）	×1
鷹人	（LV.29）	×1
女巫	（LV.29）	×1

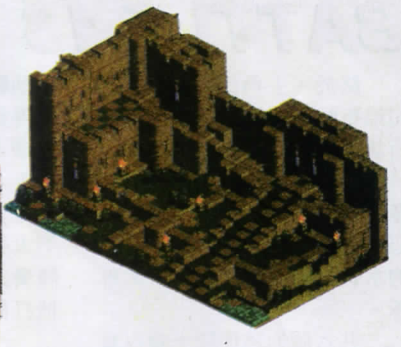




BATTLE 11 埃姆城城門前







終於，主角一伙攻到暗黑騎士團的大本營埃姆城了，當然，不會這麼輕易便能通過的，因為在城門前遇上了敵兵，使主角一伙的前進受到一點阻礙。

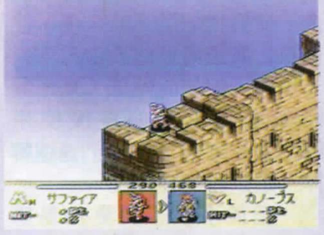
敵人是由恐怖騎士流亞魯(ラウアール)帶領的部隊，此支其實是十分全面的部隊，在城門前方，有精於埋身戰的狂戰士，又有可以使用回復魔法的僧侶，亦有可使用攻擊魔法的女巫，更有兩者兼備的水妖。

而在高高的城樓上，還有可以放出箭的弓箭手，此等人物一定要使用可飛行的隊員收拾，不然，受害的一定會是自己。

當城樓上的敵人給殺掉之後，翼人便會成為城樓之上的重要人物，不過，此BATTLE會出現一個十分不幸的情況，就是敵人是會不斷出現的，如玩者有時間的話，又想拾多些ITEM以及升LEVEL的話，便可以等待敵人的緩兵出現，再行殺之，不過，以敵人的質素而言，是不可以令主角一伙有太大的得益，所以，還是快些完結BATTLE為上。

敵人軍力：

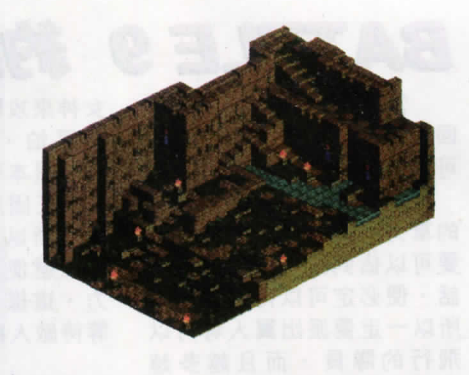
恐怖騎士	（LV.30）	×1
弓箭手	（LV.30）	×3
狂戰士	（LV.30）	×2
女巫	（LV.30）	×1
水妖	（LV.30）	×1
僧侶	（LV.30）	×1
魔龍王	（LV.30）	×1







BATTLE 12 埃姆城中庭



在埃姆城內，原來發生了政變，暗黑騎士蘭斯洛度本以為可以取代司祭的地位，怎料布蘭達棋高一著，蘭斯洛度等人全部被捕……

越過城門，主角一伙來到了城中的庭園，但又再次遇上敵軍。這次敵軍的陣容絕不會比上一戰的弱，而且，攻擊能力方面，比前一戰的更加厲害，不過，對主角及敵人而言，那高高的城牆才是進攻的大阻礙，因為要步下長長的樓梯後才可以進攻，實在是非常的麻煩。

有城樓的地方，翼人便一定要出動，而且，因為這次城樓之上有魔法師和弓箭手，必須加上鷹人的幫助才可成事，成功後，城樓之下的敵人便成為籠中鳥，任由主角一伙處理。

話雖如此，但亦不能掉以輕心，因為敵方陣中有一位巫師和驅魔人，二人的魔法亦非比尋常，但幸而在太遠的距離下是起不了太大的作用。此外，擁有高度防禦力及攻擊的石人，若他是阻著梯級的話…殺！

最後要一提的是移動力高，而且懂得使用魔法的忍者，不過，他們的攻擊魔法不是很高強，所以，可以不用理會，至於那騎士LEADER，唉……又是平庸之輩，不提也罷！

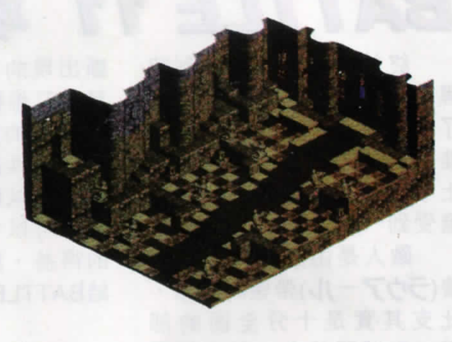
敵人軍力：

兵種	等級	數量
騎士	（LV.31）	×1
弓箭手	（LV.30）	×2
忍者	（LV.30）	×2
魔法師	（LV.30）	×1
驅魔人	（LV.30）	×1
石人	（LV.30）	×1
巫師	（LV.30）	×1





BATTLE 13 埃姆城城內

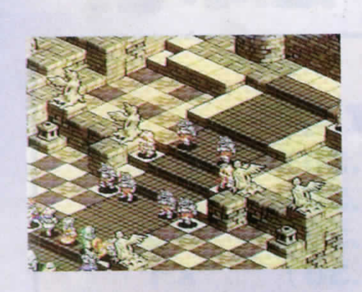


終於，主角也到達了禍心司祭布蘭達的所在地，可是，所謂大難臨頭各自飛，布蘭達只剩下自己一人以及親衛隊上陣，其部隊以恐怖騎士為中心，再加上懂得使用攻擊魔法的水妖，成為一支頗強大的部隊。

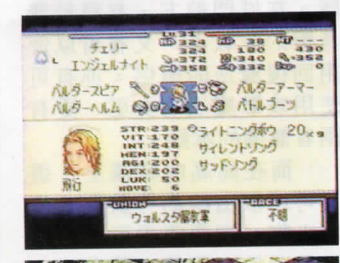
共六個的恐怖騎士會以直線移動，完全阻礙主角的前進，要對付的話，本來可以使用石化魔法將他們石化，再逐一擊破，但如此做法，真是費時失事，倒不如直接使用LEVEL 50的人物將他們速速幹掉，還來得快捷方便。

至於水妖，便更加易應付，因為他們本身的防禦力低，只要出動翼人上前利用弓箭攻擊，必然能將他們一舉擊殺，當所有敵人也倒下之後，便會剩下布蘭達一人（但其實當敵方人數少於五人之後，布蘭達便會開始召喚天使騎士出來助戰），如玩者到現在也未能得到天使騎士的話，那麼，這便是取得此角色的好機會了！

其實，布蘭達的攻擊力並不太強，所以，基本上在己方陣營之中任何一個人也可以將他打倒的！









敵人軍力：

兵種	等級	數量
主教（ビショップ）	（LV.31）	×1
恐怖騎士	（LV.31）	×6
水妖	（LV.31）	×2



BATTLE 14 空中庭園

為了要取回聖劍，主角一伙現在來到一處名叫空中庭園的地方，這是一處空中浮遊着的巨塔，主角一伙上了此塔之後，便開始了最後的旅程，亦是有史以來最長的戰鬥，所謂最長的戰鬥，是指在開始進入空中庭園之後，主角便要不停戰鬥。

在合共十八層的空中庭園中，每一層也有敵軍的寺院騎士看守，除此之外，亦有不少「奇珍獸異」助戰，所以，在以後的戰鬥之中，主角會遇上不少以前從來未能一見的怪獸及生物，而最不幸的是在開始戰鬥之後，在未上到頂層之前，是沒有SAVE POINT的，而且，BATTLE連BATTLE，HP方面當然只有在BATTLE之中補充。

大家不要被「十八層」這個數目所嚇怕，因為玩者要打的不是那麼多的，因為在一些層數之中，會有分岐點的，亦即是說不是每一層也相通的，而且，有時候一跳便會跳三至四層，所以，在上空中庭園之前，玩者必須要將所有的人物LEVEL催谷至50(MAX LEVEL)，以便在連續不斷的戰鬥中能夠取得勝利。

究竟怎樣才能去到不同的層數呢？方法十分簡單，只要在有多於一個出口的地方將所有的門也打開，開門的方法只是要走到門口前便成，但有不少門是暗門，要小心的找呢！

以下便是其中一些戰鬥片段：







13F 刻着時間的音色

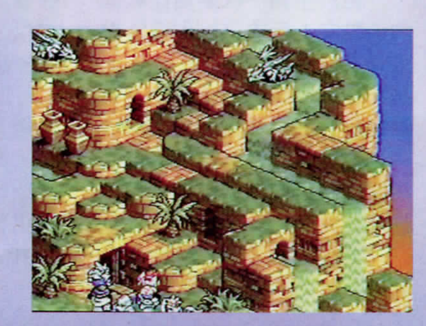
又是兩條龍，三個寺院騎士，似乎這已是一個不可改變的法則了，除了人物是差不多外，就連地形也是高低起伏不平的，對行動慢的同伴而言，是極不利的，所以，在可能的情況下派出行動快速的隊員出動吧！

寺院騎士可以不用多介紹，但那兩條龍是十分「堅強」的，超級的防禦力使主角大費精神，而且亦不可以說得，非殺不可！











15F 繁星眺望者

這果然是一個觀星台般的地方，一個平平的台，但在此台上的是一群不死系的妖物，GOEST、骨仔、龍彊屍是主力，反而，寺院騎士只有一名。

對付以上的妖物，方法有二，其一是利用驅魔人將之「蒸發」！而另一個方法便是將所有不死系的妖物一同打倒，這兩個方法也可以使主角一伙順利通過此關。



17F 白之回廊

不要以為回廊是九曲十三彎的，事實上是一條筆直的走廊，主角要以十人之力，將面前最後的六名寺院騎士擊倒，方可上到最高的第十八層。

為了方便的原則，玩者最好是使用召喚水晶這種ITEM，將敵人的HP大大削減，之後再利用翼人上前。將他們解決，又或者是連放兩顆召喚水晶，一氣將敵人消滅。



18F 天與地之狹間

主角終於也到了第十八層，而等待著主角的是有著一身黑皮膚的安杜蘭斯（アンドラス），除了他之外，還有六名寺院騎士以及兩條魔龍王，可謂人強馬壯。

由於主角一伙要由比較低的地點向上行才可以到達決戰的地點，所以先機已失。而且，在六名寺院騎士之中，有兩名是會放出強力的攻擊魔法的，所以，必須要有兩名可使用回復魔法的隊員出場，否則性命難保。

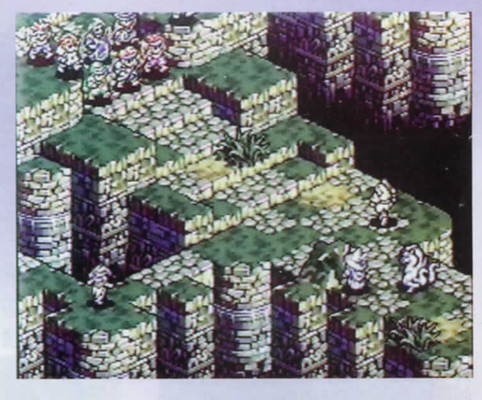
其他的四名寺院騎士則只屬白兵戰的兵士，但亦擁有一定的戰鬥力，所以有自軍的成員不宜接近他們，最好是利用魔法先行削減其HP，再行將他們斬殺！至於那兩條魔龍王，其特強攻擊力其實已沒有多大功用，但其高超的防禦力則可保安全（只是3 TURN而已）如以三人之力合擊，必死無疑。

LEADER安杜蘭斯是極難對付的傢伙，首先，其戰鬥力是高深莫測，再加上他手上那能使出雷系攻擊的爪，可謂如虎添翼！威猛百倍，如不使用回復魔法，被他攻擊的人就算有LEVEL 50也可能會一命烏呼！小心！小心！





BATTLE 15 地下墓地入口

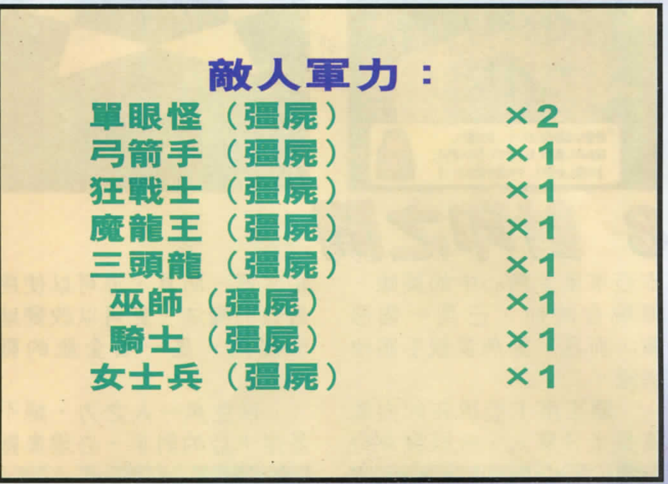


在安杜蘭斯失敗後，他似乎已知道發生的是什麼事，而且將暗黑騎士柏巴斯的所在供出，原來，他在庭園底部的度卡亞王的墓之前，企圖將古代的封印打開！

墓地之前，有着一大群的彊屍，主角要阻止柏巴斯的陰謀，便一定要立刻進入墓地，但必須先將此間的彊屍打倒才行，但是數量太多，單靠一個驅魔人是不行的，必須要加上其他人才能成功，方法如下：

首先，在驅魔人未有足夠MP之前，其他人物必須盡力量將向自己侵襲的彊全數打倒，用以拖延時間，當驅魔人有足夠MP之後，便可將未倒下或起來了的彊屍一氣消滅，這樣做，主角便會很輕鬆的完成任務，前往度卡亞王的墓穴。

不過，亦有另一個方法的，但這是給有LEVEL 50左右的人物使用的，就是以無匹的戰鬥力在2 TURN之內將所有的彊屍打倒，這方法雖然是比較危險，但如能成功的話，便可更快過關（因為要驅魔人儲足MP使出驅魔法術，最快也要3 TURN，除非早已預備好補充MP的ITEM）。



敵人軍力：

單眼怪（彊屍）	×2
弓箭手（彊屍）	×1
狂戰士（彊屍）	×1
魔龍王（彊屍）	×1
三頭龍（彊屍）	×1
巫師（彊屍）	×1
騎士（彊屍）	×1
女士兵（彊屍）	×1





BATTLE 16 舊時代的遺跡



可惡的暗騎士柏巴斯，盜取了聖劍，來到度卡亞王的墓穴前，終於，被他解開了封印，進入度卡亞王的墓穴....

一方面，柏巴斯與瑪格狄姆一同進入了墓穴，留下了六名寺院騎士，主角為了成功解救世界，阻止柏巴斯陰謀，便一定要進入墓穴，但是，面前的六名寺院騎士是不易對付的，因為當中有用弓箭的，有放魔法的，亦有近身戰的，所以，可以說是一隊人數不多但極精銳的部隊。

雖然對手是如此的強，但以主角的LEVEL，應是沒有問題的，而且，以主角現時的力量，是很難會輸的，但要小心一點，就是要在此處好好的拾ITEM（雖然用途不大），但切勿浪費呀！在ITEM之中，三人會是金錢，一人會是防具，其餘二人的則是武器。

總括而言，由進入空中庭園開始，連續十場的BATTLE，最終的目的是要把主角所帶領的騎士團的戰鬥力削減，但相反地，以上的十場BATTLE亦給主角一伙一個很好的機會POWER UP，而且，如果玩者早便將所有的人物LEVEL催谷至50。便一定可以通過以上的所有BATTLE，不過，在中途加入的人物可能會比較難POWER UP，因為LEVEL相距太遠，根本沒有機會升，那將會是一個遺憾，所以，最理想的是將隊員的LEVEL升至和敵人相距10至15左右。







敵人軍力：

寺院騎士	（LV.34）	×6



BATTLE 17 封印之間

打敗了餘下的六名寺院騎士，主角終於追上了暗黑騎士柏巴斯，可是，來遲了一步，柏巴斯利用聖劍將封印解除，但起初，沒有太大的變化，而主角亦開始質問柏巴斯的企圖……

原來當年在「奧加之戰」之後，人類戰勝，但魔鬼未因此而滅亡，他們返回了魔界。然而就在此時，為世界帶來和平的霸王度卡亞失去了其妻子以及兒子，他在失意之餘，只好向諸神祈求，但是，他卻得不到任何的答案……

對於諸神的不加理會，他感到十分絕望，而亦因此，他不再信任神了，他要成為神，他要得到更大的力量，於是，他打開了魔界的封印，進入了魔界後便一去不返，現在，柏巴度便是要進入魔界，得到更加大的厲害力量！

主角知道事實後彷如晴天霹靂，不過，現時的他不能再花時間傷心了，他要立刻將柏巴斯斬殺，阻止魔界之門再次打開。

主角的對手就只有瑪格狄姆及柏巴斯，二人手持的武器將會成為主角的戰利品，當然，一定要先將二人打倒才行。









BATTLE 18 封印之間

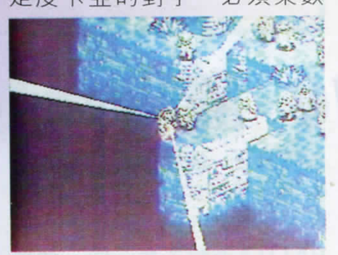
主角雖然將柏巴斯打倒，但已是太遲了，霸王度卡亞從封印之中走出來了！而且，他露出了凶狠的本來面目，他要重回地上，成為神，將大地掌握於手中，度卡亞本是主角心中的英雄，但現在的他，已是一個惡魔，而且，主角要親手將他消滅。

霸王度卡亞現在的力量真是十分驚人，他既擁有可怕武器、防具，亦可以使用最強的魔法，更可以改變地形屬性，是一名全能的戰士。

以主角一人之力，絕不是度卡亞的對手，必須集數位攻擊力強大的同伴的力量方可成事，不過，成功殺掉度卡亞之後，「奧加之闇」會被埋沒，幸而得到巫師烏利之助，成功脫困，可惜烏利他卻……



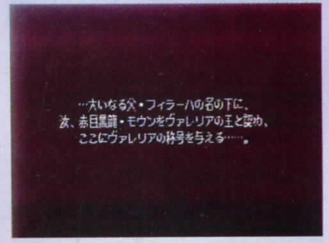






THE BAD ENDING

當主角消滅了霸王度卡亞之後，他便順理成章的成為新的王，他立志要重建一個至好的國家，可是，主角在他的旅程中，的確做了不少的錯事，所以，在登基當日，被一名闖入的騎士暗殺……

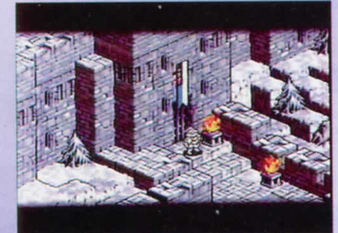










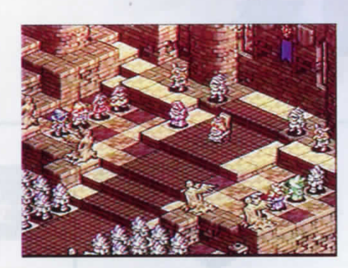






THE REAL(GOOD) ENDING









　　當主角打敗了霸王度卡亞之後，世界再次進入和平的光景之中，而嘉舒雅亦在順理成章的情況下成為了新的王──比露沙尼亞女王（女王ベルサリア）。

　　事實上，對嘉舒雅而言，她須是霸王度卡亞的女兒，而且因暗黑騎士的唆擺而做出不少壞事，但事情並非她的錯，只是命運的安排，其他人也沒有怪責她。

　　回想當初，她是一直努力勸阻主角，希望他不要參加戰鬥，無論對主角或對嘉舒雅而言，他倆都是不能分割的姊弟，雖然不是有血肉之親，然而他們的感情比親姊弟可能還要深。

　　嘉舒雅....不！比露沙尼亞女王決定要將遇到的一切忘記，做一個好的君王，使人民得以安居樂業，使比歷尼亞再次走向光接。

　　至於大神官莫魯巴一家人，除了四女失蹤之外，其餘的三人亦安全無事，可是奧莉比亞則希望與其父一起生活，永不分開，而莫魯巴亦答應了.......

　　主角則完成對父親的承諾，救助了姊姊嘉舒雅，亦助她重入正途，可是戰鬥結束，好友相繼離去，先是卡洛布斯一伙，帶同聖劍一起回到自己的國家。對於烏利及蘭斯洛度的事，主角本是感到自責的，但得到卡洛布斯的體諒，心情才得以放鬆。

　　除了卡洛布斯之外，巫師拜恩亦要回拉姆國，因為要重新建立國家的體制，亦要教育下一代……眾人臨別依依，但這是不可改變的事實，唯有期待重遇的一天快些來到。

　　放下一切的事情，主角決定到處流浪，亦要往各地探望同伴，同時，他亦想拓闊自己的視野……

　　在ENDING的最後一個畫面，出現了3個人，其中一人的紫色頭髮，好像是暗黑騎士蘭斯洛度的一樣，究竟他是誰人呢？是否意味着會再有續篇呢？一切似乎仍是未知之數。



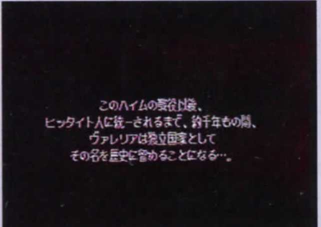


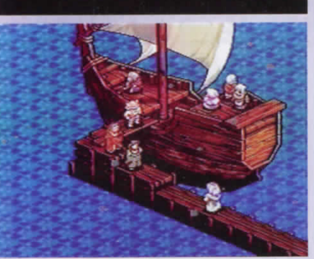












這個才是真正的ENDING，對於只能玩到BAD ENDING的玩家們，以下的流程表必定會使大家能成功的得到GOOD ENDING的！



THE REAL(GOOD) ENDING 流程表

(B) ——BATTLE
(E) ——EVENT

CHAPTER 1

- 港町ゴリアテ 港町哥利亞狄(B)
- アルモリカ城 艾莫力卡城
- <2連BATTLE>
  - アルモリカ城城門前 艾莫力卡城城門前(B)
  - アルモリカ城城内 艾莫力卡城城內(B)
- アルモリカ城 艾莫力卡城(E)(得到8名七員及20000資金)
- タインマウスの丘 達爾矛斯之丘(B)(戰鬥完了之後，卡洛布斯會自動加入)
- クリザローの町 古力札羅村(B)(戰鬥終了之後，里奧拿路會成為GUEST人物，普力札斯亦會加入)
- クァドリガ砦 加多力嘉砦(B)(普力札斯死了便不能進入此BATTLE)
- アルモリカ城 艾莫力卡城(E)(得到10000資金)
- ゴルボルザ平原 戈保徹平原(B)
- 古都ライム 古都拉姆(B)
- フィダック城 菲達古城(E)
- アルモリカ城 艾莫力卡城(E)
- ボルドュー湖畔 波普狄湖畔(B)
- <2連BATTLE>(問題答2)
  - ゾード湿原(B) 索度濕原
  - バルマムッサの町 巴魯瑪姆沙村(B)

CHAPTER 3

- 港町アシュトン 港町亞修頓(B)
- ゾード湿原 索度濕原(B)
- コリタニ城 哥力達尼城
- <2連BATTLE>
  - コリタニ城城門前 哥力達尼城城門前(B)
  - コリタニ城城門内 哥力達尼城城門內(B)(戰鬥完了之後，嘉舒雅正式離隊)
- バハンナ高原 巴漢拿高原(B)
- ブリガンテス城 布力根狄斯城(E)
- <2連BATTLE>
  - <任擇其一>
    - ブリガンテス城城西 布力根狄斯城城西(B)
    - ブリガンテス城城南 布力根狄斯城城南(B)
  - ブリガンテス城城内 布力根狄斯城城內(B)
- ブリガンテス城 布力根狄斯城(E)
- バハンナ高原 巴漢拿高原(B)
- コリタニ城 哥力達尼城
- <2連BATTLE>
  - コリタニ城城門前 哥力達尼城城門前(B)
  - コリタニ城城門内 哥力達尼城城門內(B)
- コリタニ城 哥力達尼城(E)
- ウォオブリ山 護布力山(B)
- 古都ライム 古都拉姆(B)
- アルモリカ城 艾莫力卡城(E)(來路丁、基路達斯加入)
- ボード砦 博度砦(B)(戰鬥完了之後，西莉亞加入)
- アルモリカ城 艾莫力卡城(E)
- フィダック城 菲達古城(E)
- <2連BATTLE>
  - <任擇其一>
    - フィダック城城西 菲達古城城西(B)
    - フィダック城城南 菲達古城城南(B)
  - フィダック城城内 菲達古城城內(B)

CHAPTER 2

港町アシユトン
港町亞修頓(B)
(戰鬥完了之後,雅樂素會成為GUEST人物)

ソード湿原
索度濕原(B)

ボルドユー湖畔
波普狄湖畔(B)

タインマウスの丘
達爾矛斯之丘(B)
(戰鬥完了之後,雅樂索正式加入)

クリザロの町
古力札羅村(E)
(雷魯卡斯成為GUEST人物)

クァトガ砦
加多力嘉砦(B)
(如戰鬥後拜恩平安無事的話,他便會要求主角拯救在CHAPTER 1中主角遇上及救過的西絲汀娜,問題答1)

ダムサ砦
達姆沙砦(B)
(同意幫助拜恩後才可以進入此BATTLE)

港町ゴリアテ
港町哥利亞狄(B)

ボード砦
博度砦(B)
(如霍魯卡斯、拜恩、西絲汀娜仍生存的話,便會加入)

古都ライム
古都拉姆(B)
(戰鬥完了之後,嘉舒雅離隊)

ゴルボルザ平原
戈保撒平原(B)

アルモリカ城
艾莫力卡城

アルモリカ城城門前
艾莫力卡城城門前(B)

アルモリカ城城内
艾莫力卡城城內(B)

<2連BATTLE>
(問題答2)

CHAPTER 4

フィダック城
菲達古城(E)

アルモリカ城
艾莫力卡城(E)

バハンナ高原
巴漠拿高原(B)

ブリガンテス城
布力根狄斯城(E)
(EVENT完了之後,奧莉比亞加入)

ブリガンテス城西
布力根狄斯城西(B)

ブリガンテス城南
布力根狄斯城南(B)

任擇其一

ヘドン山
希頓山(B)

バンハムーバの神殿
賓哈姆巴神殿(B)
(戰鬥完了之後,回答莫魯巴的答案不同,會影響以下班尼西亞城的EVENT內容。完美

フィダック城
菲達古城(E)

ランベスの丘
蘭比斯之丘(B)

バーニシア城
班尼西亞城(E)

<3連BATTLE>

バーニシア城城門前
班尼西亞城城門前(B)

バーニシ'城中庭
班尼西亞城中庭(B)

バーニシ'城城内
班尼西亞城城內(B)
(戰鬥完了之後,可以游說嘉舒雅加入。如在以上的賓哈姆巴神殿中第一回話,嘉舒雅便會加入,否則,她便會自殺)

フィダック城
菲達古城(E)
(如能游說嘉舒雅加入,她便會成為特殊職業公主,如嘉舒雅死了,主角便可以選擇成為君主,但亦可不變)

グリムスビーの町
古力姆斯比村(B)
(此BATTLE要看烏利報告中其他一欄中的「沉沒船ncr'號g引6上*」才會出現)
(戰鬥完了之後,如鎗手凌度路仍生存的話便會加入)

ヨルオムザ峡谷
約奧姆沙峽谷(B)

ニムラハバの森
尼姆拉哈巴森林(B)
(凌度路生存的話,再看烏利報告中其他一欄中的「scnhHg盜賊」才會出現以上BATTLE)

ウェアラムの町
威拉姆村(B)

フィダック城
菲達古城(E)
(如嘉舒雅成為公主後戰死,再返回菲達古城,便會有特殊____出現)

ハイム城
埃姆城(E)

ボルダー砂漠
波普達砂漠(B)

ハイム城城門前
埃姆城城門前(B)

ハイム城裏門前
埃姆城裏門前(B)

ハイム城中庭
埃姆城中庭(B)

ハイム城南
埃姆城南(B)

ハイム城内
埃姆城內(B)

<3連BATTLE>

空中庭園
空中庭園(B)
<10連BATTLE>

地下墓地入口
地下墓地入口(B)

舊時代の遺跡
舊時代的遺跡(B)

封印の間
封印之間(B)

封印の間
封印之間(B)

<2連BATTLE>



STREET FAXER

文：FUKUDA

PS／飛行遊戲專用操作控制桿

◆SONY會為PS推出一支專用控制桿，名為「ANALOG JOYSTICK CONTROLLER」（暫稱）。這控制桿由兩支控桿組成，以飛機的操作桿為藍本。以這專用桿來玩即將推出的模擬飛行遊戲《貝魯迪西巴戰記～翼之勳章》必定非常正斗。這控制桿的發售日及售價未定，而首個對應遊戲則在96年2月推出。

◆唔講唔覺，PS又有一大堆新GAME要推出。首先是大廠KONAMI的兩隻名作，分別是《大盜伍佑衛門——宇宙海賊AKO王》，96年春天發售，價格未定；第二隻是《POLICENUT》，96年發售，價格未定。另一隻就是由不朽巨作《D之食卓》的親生父母WARP所推出的《EO》，發售日及價格未定。此外還有CAPCOM曾瘋魔全港三國英雄的《吞食天地II赤壁之戰》及SONY的《3D LEMMING 北極小旅鼠》，發售日未定。

◆《NBA JAM 2》又推出PS版，由ACCLAIM JAPAN推出，96年1月26日發售，售價5800日圓。

SS／《VF2》鐵定12月1日發售！

◆真是天大的好消息！各位SS用家以及VF系列的擁躉請注意，《VF2》現決定在12月1日公開發售，售價6800日圓。另外，同是世嘉的名作《VIRTUA COP》亦會在11月24日發售，淨GAME賣5800日圓；而連埋支專用手槍嘅豪華特別版，都只係賣7800日圓（即係話單槍值2000日圓，百五蚊港紙之嘛，抵到爛啦！）。唔計頭先講嗰兩隻勁GAME，先數數遙遠可及的SNK加盟超巨作《KOF'95》及《餓狼3》，還有即將會發售的《X-MEN》、《SUPER REAL麻雀GRAFFITI》、《鬥神傳S》、《GUNBIRD》、《心跳回憶》、《VAMPIRE HUNTER》、《少年街霸》等，並且有一大堆優秀的RPG/SLG將會推出，故此很多機友（是在下的朋友）都毫不猶疑地推舉SATURN為買新機首選。梗係啦！你淨係睇下PS隻《VAMPIRE》，由95年5月押後到現在話冬天發售，睇個勢《少年街霸》出都未輪到《VAMPIRE》出（話唔定SS嘅《VAMPIRE HUNTER》出咗後，CAPCOM會宣布將《VAMPIRE》摺起哩！）。

SFC／賽馬GAME由衛星發放？

◆真天下馬迷的喜訊（？），因為ASCII的皇牌搵食作《打吡大賽馬》，會推出BS版，顧名思義即是透過衛星廣播系統來進行遊戲的《DS》系列最新作。基本上此新版本是以《DS3》為基礎，加上95年全新的種牡馬，繁殖雌馬等實名資料。另外，在畫面上及音效的改良亦本是本版的新特色。最重要的是各玩者可以透過超任的衛星接收器來和其他人對戰（形式上近似MODEM）這樣的話各位愛馬人士便可以在衛星系統上進行「幻之對決」了。唯一遺憾便是香港應該無緣玩此BS版了。96年1月發售予定，容量24M，售價12800日圓。

◆又有一堆起任GAME在這個後現代時期登場了，分別是COMPILE的《SUPER PUYOPUYO通（2）》，12月8日售發售，容量16M，售價8800日圓。HUDSON的《鬼神童子2電影雷舞》，11月24日發售，售價9980日圓。光榮的《ANGELIQUE PREMIUM BOX》豪華版，12月8日發售，售價9800日圓；還有《EMIT VALUE SET》，即將3集EMIT再版推出，12月發售，售價19800日圓，同時還推出SS版，售價15800日間n。KSS的《美少女摔角列傳～冷風YUKI亂入～》（暫稱），96年2月23日發售，售價12800日圓。此外亦有BANDAI的龍珠系列最新作《DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION（暫稱）》，發售日及售價未定。最後是KONAMI的《心跳回憶》，超大人氣戀愛SLG，96年春發售予定，容量24M，價格未定；《實況POWER職業摔角96 最高電壓》及《實況POWER FULL 職業棒球3》，96年春天，價格未定。順帶一提，超任版的《實況『多咀』沙蛇》會有《TWIN BEE》及《心跳回憶》的角色登場。怎樣出場？繼續等吓啦。

PC-FX／是否步PCE後塵？

◆真不得了！這邊廂SS同SNK交投活躍，那邊廂PS又作出一連串的宣傳計劃，看來次世代的戰場已經被這兩大陣營瓜分了幾乎90%。那麼……3DO呢？看來在「最後衝刺」後要等超強勁配件M2的誕生了（BUT WHEN？）。在這個時候所有PC-FX的玩家必感到不安和焦慮（因為出GAME速度太慢喇！）而未加入FX行列的人就更不必考慮了（當真？）。不過，FX當然唔會坐以待斃，最低限度都有誠意出「PC-FX GAME ACCELERATOR」俾啲機主去開發「私有化」遊戲啦。（請參閱第5期FAXER）。

唔單止咁，其實PC-FX嘅一貫出GAME策略，多數都係移植嗰啲嚮PC-9801、X68000同富士通受到好評的名作，像《同級生2》、《卒美II FX》及《紺碧之艦隊》等（唔通走去出超人氣嘅名作像《ZERO》、《極上沙蛇》？係我都走去玩PS或SS啦！效果又好啲）。另外一個策略則是從動畫角度出發，看過《BATTLE HEAT》及《天外魔境 電腦絡繰格鬥傳》的人便知到FX的播片機能比起其他兩部機強，因此FX在移植電腦遊戲之餘亦製作以動畫為主的GAME。

究竟FX係咪就此玩完？仲未。數吓將會推出的新作：剛在SS推出不久的《SUPER REAL麻雀PV》FX版、在98備受重視，由《A列車》的生父ARTDINK推出的《LUNATIC DAWN FX》、外國名作《BLUE CHICAGO BLUES》、中文版推出不久，由98版又已推出改版的《POWER DOLLS FX》、BANPRESTO出品在超任上推出不久便宣布推出續篇，在98縱橫四海的《古大陸物語FARLAND STORY FX》、PCE版新鮮滾熱辣的《YUNA FX》，台灣中文版快將推出的《龍騎士4》、以真人扮演的名作新篇《卒業R》，當然還有令RED「發過豬頭」的系列第三作《天外魔境3 NAMIDA》等。如果你無PC，但係又嚮往98嘅遊戲，又唔想買部電腦嘅話，FX無疑是一個絕佳的選擇。（筆者按：剛玩過J_WIN版的98移植超大作《MOBIUS LINK》，除了用超正來形容之外，實在沒話可說。如果FX會移植嘅話……）

◆NEC HOME ELECTRONICS將會替PC_FX推出兩種附屬配件，首先是「PC_FX BACKUP MEMORY PACK」，這配件是給PC_FX專用的外部記憶裝置，容量為原本FX內藏的4倍（即128K）。這配件是要使用4枚乾電池；另外由於內藏「SUPER CAPACITOR」的關係，在換電時可以保留原本資料。這配件預定在11月10日發售，售價為4980日圓。第二個配件則是「PC_FX MOUSE」，預定11月24日發售，3000日圓，對應遊戲第一作是《上海萬里的長城》。

◆NEC對外宣布，將會移植在超任上推出過的《DER LANGURISSER超級夢幻模戰》（暫稱）落FX。FX版與超任版最大分別當然是由大量聲優為此GAME作配音啦。相當期待。

◆光榮新類型SLG《ANGELIQUE》會在FX出SPECIAL版，當然會用盡FX播片的機能啦。今年年尾發售預定，價格未定。

◆記不記起HUDSON會由推出一隻對應PCE ARCADE、暫稱《SHOOTING》嘅射擊GAME，現在己公布正式名稱為《銀河婦警傳説——藍寶石》，是個縱向射擊遊戲，予定11月24日發售，售價6800日圓。另外HUDSON的《鬼神童子ZENKI》亦會推FX出版，發售日及售價未定。

街頭GAME霸王

文：威記

《侍魂3》試版會HANG機

上星期SNK香港代理通知《遊戲誌》編輯部話《侍魂3》要押後兩個星期先至推出，但係試版就繼續有得玩。有啲冇癮之餘，仍然繼續進貢，玩住試版頂癮。講起上嚟，你哋知唔知隻試版原來係有BUG嘅呢？大家如果唔怕俾人打嘅就可以試吓，方法係喺夠鐘嘅時候用超必殺嚟攻擊對手，如果擊中對手的話，部機就會突然間慢晒，而你所用嗰個人物就會HANG咗係半空中。相信哩個BUG喺正式版本嘅時候會完全改善。

據啱啱喺日本返嚟嘅J.J.講，日本嗰便都有《侍魂3》試版，但係規模就比香港的大好多，用兩架五十吋大電嚟玩對戰，當然引嚟唔少人玩啦。

街機《鬥神傳2》日本巡迴試玩

另外，J.J.又同我講，話《鬥神傳2》街都有喺日本作巡迴試玩，但係反應就唔及《侍魂3》咁好。有關方面都幾重視哩隻GAME，喺試玩場地放有問卷，方便玩過《鬥神2》嘅人提供意見。唔，都係要努力儲錢去吓日本，睇下嗰便啲人點打機法。

棍波RAVE RACER

玩咗咁耐《RAVE RACER》相信大家都對哩隻GAME非常熟悉，亦贏過唔少飛車高手。唔知大家會否有興趣一試用另一種方式嚟玩呢？點玩？就係用棍波喇！據知喺尖沙咀金馬倫道金馬倫遊戲機基地，同埋銅鑼灣靈精，都有兩部LINK埋咗、由舊陣史嘅大機《RIDGE RACER》改裝而成嘅棍波《RAVE RACER》。經改裝後，《RAVE RACER》變成踩「極歷子」轉波，連軚盤都大咗好多，要成手半軚先至轉到彎，一般玩開半自動波嘅人又有幾多個玩得啱呢？

《鐵拳2》中波士秘技變賤貨

過去，《遊戲誌》都講過好多個《鐵拳2》使用中波士嘅秘技，但係自從《鐵拳2》升級成VER.B（上次睇錯咗，唔係VER.β，鎖你！）之後，啲中波士逐一甫頭，而且由於唔知下一個出嘅係邊個，所以即使近日有好多熱心讀者例如極之猛料讀者GLA不斷提供更多中波士秘技嚟，但係編輯部班大帝話，截得稿嚟又會有兩隻中波士現身，咁仲邊度會有人用秘技喎。所以，《鐵拳2》啲秘技忽然間變成平價貨。NAMCO哩招都算毒辣了。

世嘉有線合作香港開台！香港引入自選遊戲服務

10月27日，香港遊戲史開始為邁向新紀元而踏出第一步——當日，有線電視正式跟SEGA DIGITAL COMMUNICATIONS, LTD.簽約，在香港成立第一個自選遊戲網絡。

「自選遊戲」是乜東東？

自從有線電視開始鋪設光纖網絡之後，憑着光纖可以傳送大量訊息，用戶只要使用新的解碼器，就可以使用有線電視提供的「自選服務」。新的解碼器除了可接收有線電視傳送過來的影象外，還可以倒過來，把用戶發出的指示傳到有線電視的總機。憑着這概念，除了視象購物和直接以解碼器來選看收看自選電影外，也可以透過解碼器，把遊戲訊息傳來傳去，讓你不用購入遊戲軟件，也可以玩到直接由電台提供的遊戲。而且，更可以作長距離即時對戰。

「自選遊戲服務」費如何

由於現時仍是籌劃階段，有線方面未定出收將來收費多少。而以現時的「自選服務」的收費表所示，「自選遊戲服務」屬「有線自選服務」標準服務的額外服務部分，要申請了有線的標準自選服務後才可選用。現時有關方面仍未定出收費多少。

器材方面，據有線電視的發言人表示，使用「自選遊戲服務」是不用購置其他軟硬件，只要使用新的光纖用有線解碼器便可以玩遊戲。

「自選遊戲服務」有多少遊戲？

在簽約當日，世嘉的島田隆之先生示範了兩款由世嘉五代移植過來的中文版遊戲，分別是《音速小子3（即超音鼠3）》和《海豚冒險》，當然，現在網絡還沒完成，只是以世嘉五代主機來模擬而已。據有線方面表示，將來「自選遊戲服務」開始之後，將提供30個遊戲供玩家選玩，而且會每月更新。



前景

據說，這類型自選遊戲服務在日本也不太流行，因為傳訊速度未如理想和遊戲款式舊，未知這次世嘉把這項服務推廣到香港，以香港的光纖網絡來執行，能否令速度提高？而將來又會不會有SATURN級數的遊戲呢？

前年，也有傳聞說香港電訊跟3DO合作提供自選遊戲服務，如果這是事實，香港的遊戲史將進入另一新紀元。





無責任新 GAME 評壇 自選動作

新評分標準

為了使本欄的評分客觀，更具代表性，由今期開始，本欄的評分將細分為多項，以充分代表本刊編輯對該遊戲的評價。評分細則如下：

人物／機械：遊戲的人物造形設計是否討好，機械是否精細合理

畫面：設定稿被製作成遊戲之後所出來的畫面效果是否理想，同時把主機的圖象機能計算在內

音樂／音效：音樂的作曲和演譯、播放的效果和音效的真實感。

故事：故事是否合理、緊湊、創新

操作性：操作是否容易上手、按鈕安排是否方便

投入度：遊戲的節奏是否明快、會否令玩者有沒完沒了的感覺

原創性：遊戲整體的構想是否新鮮，但不包括故事

難度：遊戲是否太易，讓人不想去玩；或太難，令人望而卻步

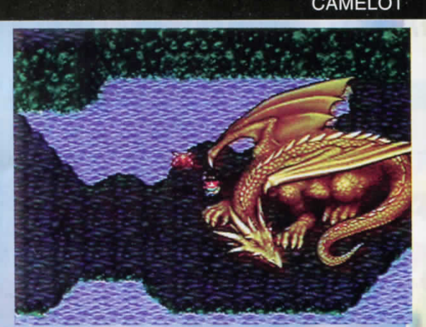
每部分的評分最高分數為5分，大致上可順序分為極差、差、普通、好、極佳五級，但容許加入一位小數以作細分。

如各位讀者對我們的新評分標準有任何意見，歡迎來函本刊提出。

BEYOND THE BEYOND

機種：PLAY STATION
製造商：SCE
遊戲性質：RPG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

人物：2分
畫面：3分
音樂／音效：2分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2分
難度：2分
平均分：2.6分



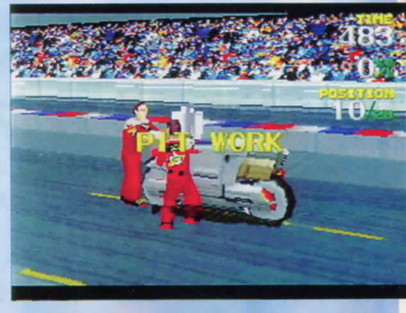
我話過：「以後唔使旨意我再接近啲隻GAME！」，事緣唔係隻嘢唔得，而係玩完之後啲手指差啲癈武功！不過之後無得玩又有啲心思思……論難度，此作的確不太難玩，然而在加上RBS、APS及VPS這些新系統後，由於在戰鬥中要不斷狂按按鈕來增加攻擊及防守的效率，故於戰鬥時的投入感的確大大提高，不過相對玩者的手指便隨之遭央，加上經測試後竟發覺一般連射手掣的連射頻率效果並不完美……至於值得一讚的，便是被譽為「魚與熊掌」的簡易操作，此舉的好處是讓RPG的初哥易於掌握，但對老手則可能略嫌難度不足。至於人物方面，個人並不大滿意其設計，當中尤以開機時的動畫畫面最不討好，幸好在遊戲進行時的效果並沒有那超粗的解像，否則真的搵鬼玩了。

無責任編輯：ARES

HANG ON GP'95

機種：SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：RAC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

機械：1分
畫面：2分
音樂／音效：1分
操作性：2分
投入度：1分
原創性：3分
難度：3分
平均分：1.9分



我是超級電單車迷，有、無牌的駕駛經驗都非常豐富，故此對有關電單車的一切要求也非常之苛克，亦因此時常會有近乎無理的要求，但蓋此只是出於一個機迷加電單車迷的一股執念，咳唔！入正題……最初對於「HANG ON」的期待的確十分之大，因不論其宣傳，甚至初公佈的影像均十分不俗，只是SATURN奇怪的一貫粗粒子解像仍未改進。可是，ARES的青春最後又被騙了！畫面的車不似車、所謂的引擎聲只是令人煩燥的VV聲、操控方面感覺上似四個轆多些……以模擬電單車的程度來説完全不及格。至於由於一直以來均沒有任何遊戲真的擁有類似真實比賽的模式，故此遊戲的可取的地方便是終於有真真正正的耐力賽模式出現，雖然此模式實際屬於隱藏模式，而要於六百秒內不斷跑圈亦非常之考玩者的耐力。總括來説，如閣下只是一般機迷，那「HANG ON」仍是一個一玩無妨的遊戲，但如果閣下同時亦是一名電單車迷的話……

無責任編輯：ARES

無責任新 GAME 評壇 自選動作

惑星開發中！

人物：1 分
畫面：3 分
音樂／音效：2 分
操作性：5 分
投入度：3 分
原創性：4 分
難度：1 分
平均分：2.7 分

機種：PLAY STATION
製造商：ALTRON
遊戲性質：SLG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

嘩！真係到今時今日先知乜嘢叫做驚。話説有日在老巢附近「巡視業務」時，無意中聽到一名店員與顧客的對話，而當時顧客正詢問「惑星開發中！」是甚麼類型的遊戲，誰知該店員竟回覆了一個驚天地、泣鬼神的答案，佢話：「射擊GAME」。當時筆者真的無話可説，只有懷著同情的眼光看著一名受害者拿著一隻「射擊遊戲」回家，希望他會喜歡玩模擬對戰遊戲吧。至於在遊戲本身方面，「惑星開發中！」的畫面的確十分不濟，而且人物設計方面十分馬虎，音效方面也不見得有甚麼特別。之不過在創意方面此遊戲卻是一絕，以比賽開發的形式作賽的確令人拍案叫絕，加上在操作方面完全沒有難度可言，的確是近期難得一見的創意作品之一。可是於短處方面此遊戲亦有一致命點，那就是遊戲中的電腦十分之不濟，筆者只需一會便征服了它，故基本上此作只可作同類型遊戲的入門編或消閑之用。

無責任編輯：ARES



藤丸地獄變

機種：PLAY STATION
製造商：Sony Computer Entertainment
遊戲性質：SRPG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

這種將RPG和SLG混合的作品近年經常出現，早陣子的《ARC THE LAD》便是其中一個成功的例子。可能是由於這兩個遊戲同屬 SONY 公司出品，可見很多在《ARC THE LAD》用了的系統都沒有用在《藤丸》中，而兩個遊戲的時代設定亦有着明確的分別。

在遊戲方面，藤丸的圖版畫面採用了 3D 視點，還可以按掣來回轉，本來是很有趣的，但卻令玩的人在操作時難以走到心目中想去的位置，戰鬥畫面時背景與人物的配合亦似乎是有點不協調，音樂亦給人古古怪怪之感，但除此之外的部份則還有一定的水準，是一個值得 PS 用家一玩的作品。

無責任編輯：J.J



人物：4 分
畫面：3.5 分
音樂／音效：2.5 分
故事：4 分
操作性：2 分
投入度：3.5 分
原創性：3 分
難度：3.5 分
平均分：3.25 分

卒業 II

機種：PLAY STATION
製造商：RIVERHILL SOFT
遊戲性質：SLG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



人物：2.5 分
畫面：2 分
音樂／音效：2.5 分
操作性：3.5 分
投入度：2.5 分
原創性：1.5 分
難度：4 分
平均分：2.64 分

《卒業 II》雖然不是一個新遊戲，亦曾在不少機種推出，但在下直到今次 PS 版推出時才為第一次玩。

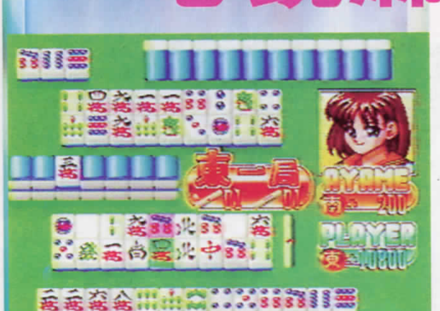
或許是剛玩了《心跳回憶》，對這種育成式 SLG 的要求提高了吧！首先，《卒業 II》的 5 名女角的造型明顯是比上集差（感覺上是 5 名飛女……），差得令在下懷疑是否真正出自竹井正樹先生（卒業 1 及同級生系列的人設）的手筆，即使在系統上，今集亦無甚麼突出的新系統，反而將遊戲時間由3年改為1年更令人有難以投入的感覺，畫面亦不夠上集的精細，希望有關生產商能吸收今次的經驗來推出下個作品吧。

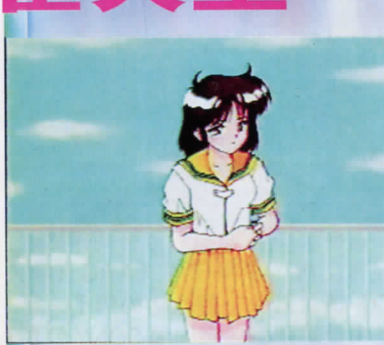
無責任編輯：J.J



無責任新GAME評壇 自選動作

心跳麻雀天堂





機種：SATURN
製造商：SONNEI
遊戲性質：TAB
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

當初在雜誌上看到這遊戲的廣告時，看它聲稱自己共有3000枚動畫，甚麼會比TV動畫更高水準……但推出後給在下的第一印象是有點名不符實，動畫部份其實會動的部份不多，背景亦單調得很，但和一般麻雀遊戲相比之下，無可否認這的確是一個不錯的作品，女角的造型頗為討好，而且是以動畫過場，只是每位女角都要勝七次才能有好東西看則似乎是太嚴格了，而且OMAKE模式又不能以檔案方式保存，實在是有點「捉蟲」……

人物：4.2分
畫面：3.5分
音樂／音效：2.5分
操作性：3.8分
投入度：3.5分
原創性：2.8分
難度：2分
平均分：3.18分

無責任編輯：J.J

人物：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2分
難度：4分
平均分：3分

對於麻雀遊戲，黑龍向來也是十分支持的，首先要聲明一點，黑龍並不是一個十分好色的人，但畢竟也是一個人，又怎會完全沒有情欲之想呢？所以在玩這種遊戲之時，或多或少也會有點兒的「★▼」，請各位原諒。好！說回正題，其實只要大家能平心靜氣的玩，這種麻雀遊戲根本是很輕易可以解決的，可是，要連勝7場，談何容易，而且美麗少女們的戰鬥力亦不能忽視，所以，不要以這會是一隻賣大包的成人麻雀遊戲，不過，幸而遊戲之中的最大「暴露」也只是露兩點而已，否則，相信連黑龍也沒有心情去玩呢！（到時似乎會只顧看而不會玩呢！）

無責任編輯赤目黑龍

PUYU PUYU 2 通

機種：SATURN
製造商：COMPILE
遊戲性質：PUZ
價格：4800日圓
容量：CD-ROM

人物：3.8分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5
操作性：5分
投入度：4.7分
原創性：4分
難度：4分
平均分：4.1分

哈！哈！哈！除咗本神。睇怕公司都冇人敢寫呢隻GAME！如果閣下嘅頭腦唔夠快，唔夠靈活，唔夠冷靜，心思又唔夠慎密，反應又唔夠快……咁就千其咪玩此GAME，否則自尊心受創就唔係幾好啦。

今集的而且確有改進，預先睇多一組PUYU，雙方嘅連鎖又可以相殺，而且響最過癮嘅雙打模式又有咁多種款式可以揀，實在係好咗好多。畫面方面就理所當然咁同街機一樣咁靚，遺憾嘅就係當食到5連鎖或以上時就唔似得上集咁落雷聲，無咁刺激……

閣下又知唔知呢隻GAME最過癮係咩呢？就係當你就死得嘅時候，終於俾你食咗個砌得好幸苦嘅6、7甚至8連鎖，跟住望住對方既無奈又無助嘅等死表情……嘩，個種FEELING真係正到痹！

無法子，好嘢即係好嘢，冇計！

無責任編輯PUYU神





無責任新GAME評壇 自選動作

VIRTUAL OPEN TENNIS

機種：SATURN
製造商：IMAGINEER
遊戲性質：SPT
價格：7800日圓
容量：CD-ROM

對網球一直非常鐘愛的黑龍今次真是大跌眼鏡，因為看見PLAY STATION那兩隻可惡的網球之後，使黑龍對以後推出的同類遊戲也沒有多大的信心，不過，在看過SATURN的《VIRTUAL OPEN TENNIS》之後使黑龍的憂慮一掃而空。以球遊戲而《VIRTUAL OPEN TENNIS》言的確是一隻十分不俗的作品，首先，在人物的動作方面，比起PLAY STATION的便好上不知多少倍了！再以遊戲整體而論，《VIRTUAL OPEN TENNIS》的製作是出乎意料的好，尤其是其動作的判定，是非常的真實，雖然是比較艱苦，但是得出的效果是如此好的話，這些少少的難關又算是甚麼呢？

無責任編輯赤目黑龍

人物：3分
畫面：3分
音樂／音效：2分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2分
難度：3.5分
平均分：3分



F-1 LIVE INFORMATION

機種：SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：RAC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

機械：4分
畫面：3.8分
音樂／音效：3.5分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3.2分
難度：3.5分
平均分：3.6分

次世代機中嘅第一隻F-1 GAME，而且仲係由FOCA同FUJI TELEVISION俾資料，所以響設定方面可以話非常真實，呢點單係由摩洛哥條跑道嘅街景已經可以知道。新加入嘅旁述可能已經變成SPORT GAME不可缺嘅機能，而本GAME班旁述員就非常有料，起碼好過聽亞潘生（當然唔喺潘炳烈）扮哂識嘢咁評述「馬交」大賽車啦。速度感方面相當好，加上又要調校車身，又要計算耗油量，令人有落場跑嘅感覺。最可惜係唔可以跑計分賽，只係單一場嘅賽事，有啲冇癮，當然，跑道少同唔夠車揀亦係另一大缺點。不過，基本上，此GAME嘅完成度好高。資料方面又準確，所以仍然係值得玩嘅好GAME。

無責任編輯PUYU神



重裝甲少女組

機種：SEGA SATURN
製造商：VICTOR ENTERTAINMENT
遊戲性質：AVG／SLG
容量：CD-ROM
價格：6800日圓

無責任編輯：米奇

在未知道這個遊戲推出之前，米奇早已看過原著動畫，對這套片留下深刻印象。知道這遊戲推出SATURN版，當然第一時間購入。遊戲基本上是動畫的續篇，憑着SATURN的機能，遊戲總算給人看OVA的感覺，開場動畫也加入不少新畫面，雖然動畫始終不及PS精美，不過玩起來完全不用LOAD碟就沒有令人那麼洩氣。正如J.J.對這個遊戲的評價，《重裝甲少女組》就好像是向PC-FX的《BATTLE HEAT》示威一樣，因為它的實時戰鬥和《BH》的極為相似，當然效果和招式都比《BH》好很多。

故事方面，跟動畫都是同一類型，反而沒有帶來新鮮感。較有新意的是AVG部分的選擇會影響戰鬥部分的能力值。戰鬥部分頗為緊湊，可即時根據戰況來修改出招的方式也很巧玩者反應。不過，相信這只是《重裝甲少女組》整體促計劃的一部分，日後難望有它的續集推出了。



評分
人物：4.2分
畫面：4分
音樂／音效：2.5分
故事：2.8分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：3.1分
難度：3.5分
平均分：3.4分

秘技工場

三級好料3 將新造人物能力值增至100

遊戲：中文版三國志 III
機種：超級任天堂

在《三國志》這系列的遊戲中，都有着「自造」人物的模式，而在《三國志 III》之中，同樣有着這種系統，而且，更加可以令創造的人物的所有能力值提升至100（最大值），方法十分簡單，只要在增加能力值的畫面上，利用那100點的數值加在任何一種能力上（但不可以是陸指），當用完之後，在決定的選擇上連選兩次「否」，之後，須次序輸入「左、上、上、L」，這時畫面上便會出現數個奇怪的數字，之後，玩者便可以將那100點的增加值再一次的加至100，加在其他的項目上，用完之後，又可以重施故技，直至將所有的能力值加至100為止，但切記一點，是未用完那100點之前，是不可以使用此秘技的！

■在這個畫面時輸入秘技。

在用完100點後選兩次「否」，然後輸入「左、上、上、L」



■可以將所有能力值加至100為止。



四級碎料4 移動「是／否」視窗

遊戲：中文版三國志
機種：超級任天堂

這是一個可以說是毫無用處的秘技，只是有趣而已。使用此秘技後，玩者可以將造人畫面中的「是／否」視窗隨意移動。方法十分簡單，是當出現「是／否」視窗之時，按着L或R掣不放，再按動十字掣，視窗便可以任由玩者隨意移動。



■「是／否」視窗出現時輸入秘技。

按着L或R掣不放，再按字掣

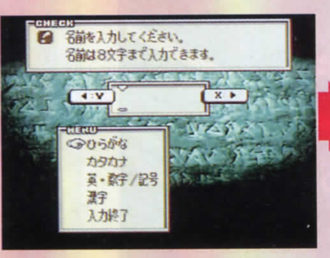


■喜歡移到那裏也可以的。

三級好料3 40首音樂任君欣賞

遊戲：TACTICS OGRE
機種：超級任天堂

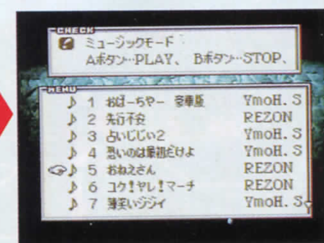
一個簡單而且方便的秘技，可以為大家帶來一首又一首扣人心絃的音樂，真是相當不俗的享受，給大家如此好享受的遊戲是由QUEST製作的SLG遊戲《TACTICS OGRE》。在遊戲之中出現過的音是非出色的，絕對值得大家一聽再聽，但樣才可以做到呢？方法非常簡單，只要大家在開始遊戲之時，輸入以下的名字——「MUSIC．ON」，神奇的MUSIC MODE便會自然出現。如果大家懂得日語的話，可能會留意到其中一些的曲名是頗趣怪的呢！



■開始新遊戲時，輸入名字。



■輸入「MUSIC．ON」這名字



■MUSIC MODE便會出現。



二級勁料 2　使用街機版新人物 JACK

遊戲：豪血寺一族 2
機種：PLAY STATION

在街機的《豪血寺一族 2》之中，有一名叫「JACK」的新人物登場，其實大家不用上遊戲機中心也可安坐家中使用此新人物的，因為在 PLAY STATION 版的《豪血寺一族 2》之中，這名叫「JACK」的人物是一樣存在的，而使用此人物的方法亦十分簡單，只要選擇 TEAM BATTLE 進入遊戲，然後在人物選擇畫面時須次序輸入「左、右、下、上、下、左、右、左、上」便可以使用「JACK」。
以下便是 JACK 的使用招式：

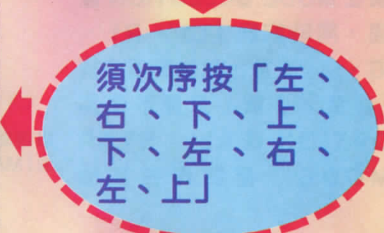
必殺技：

POWER BEAM	↓↘→＋△或□
龍卷風腳	→↘↓↙←＋×或○
FIRE STREAM CANNON	→↓↘＋×或○
ANGRY CHARGE	↓↙←＋△連按

超必殺技：

JACK WINDY VIOLANCE	→↓↘＋×○（同時按）


■在人物選擇畫面時輸入秘技。





■可以使用新人物 JACK 了！

三級好料 3　敵軍任君使用！

遊戲：大戰略
機種：SEGA SATURN

在 SATURN 的戰略遊戲《大戰略》之中，除了 CAMPAIGN MODE 之外，玩者都可以隨意的控制敵軍，現在，大家終於可以在 CAMPAIGN MODE 之中任意的將敵軍的武器玩弄於股掌之中，方法是在開始 CAMPAIGN MODE 之後，按兩次 A 掣，進入 OPTION 畫面，再選擇「設定變更」，移至 SOUND 的位置進入。在 SOUND MODE 之中選 SE（音效），不停重複使用「上、C、上、C、………」這方法將全部 116 個音效也聽過之後，再回到選擇的畫面上，轉到最右方的控制選擇畫面上，便可選擇將敵人也由自己控制了！



■可以為所欲為了！



■以 CAMPAIGN 開始遊戲。



■開啟「設定變更」指令。



■利用「上、C、上、C………」的方法聽完 116 個音效。

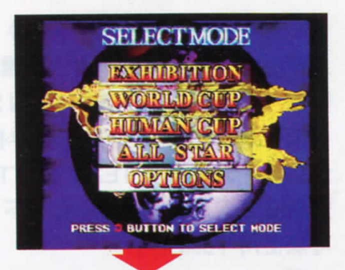


■選擇「SOUND」。

二級勁料2 發現兩隊隱藏球隊

遊戲：HYPER FORMATION SOCCER
機種：PLAY STATION

在不少的運動遊戲之中，也有隱藏隊伍的出現，《HYPER FORMATION SOCCER》亦不例外，在遊戲之中是有兩隊隱藏球隊的存在，分別是「HUMAN」及「MASTERS」兩隊。使用此兩隊球的方法亦不是太難，只要在MODE SELECTION畫面，同時按緊「L1、R1、右、□」不放，然後再須序按「△及×」掣，只要不使用OPTION或ALL STAR MODE，便能夠在其他MODE之中使用此兩隊特別的球隊。「HUMAN」隊其實是「開發者隊」；而「MASTERS」則是「元老明星隊」。



■在MODE SELECT畫面輸入秘技。

同時按「L1、R1、右、□」，再按△及×掣



■隱藏球隊「HUMAN」及「MASTERS」會出現。

三級好料3 四位同一人物對戰秘技

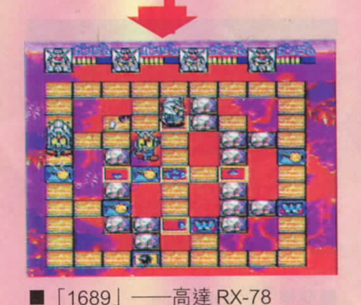
遊戲：SUPER鐵球FIGHT
機種：超級任天堂

超級任天堂的遊戲《SUPAER鐵球FIGHT》之中，是可以作4人對戰的，可是，並不可以使用同一人物作對賽的，但有了以下的秘技，便可以將這事情變成現實了。方法十分簡單，只要在進入STORY MODE之後，選擇PASSWORD輸入，再在輸入時輸入特定的PASSWORD便可。四位人物——高達RX-78、幪面超人BLACK、能量戰士、羅亞。



■進入STORY MODE。

輸入PASSWORD


■「1689」——高達RX-78


■「4830」——幪面超人BLACK

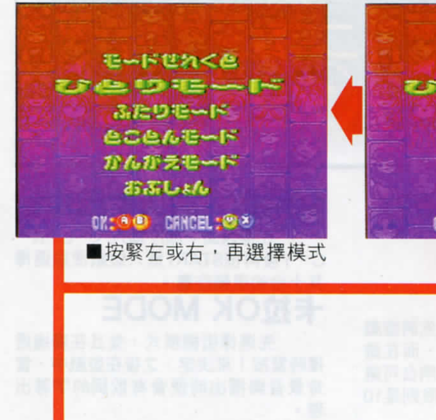

■「6132」——能量戰士


■「7608」——羅亞

多個隱藏MODE

遊戲：MAGICAL DROP
機種：超級任天堂

在SFC的新遊戲《MAGIAL DROP》之中，每個基本MODE的背後也有着一個特別的指令模式，要使用的話亦不是太麻煩的事，首先，要在MODE SELECT畫面中利用十字掣，將「モードせれくと」的字樣壓至最細（按着左或右），然後選擇要進入的遊戲模式便可。



■按緊左或右，再選擇模式



■在這畫面使用秘技。

■ヒトリモード 變 難易度選擇MODE





■ふたりモード 變 使用隱藏人物

■トコトンモード 變 時間設定MODE



■かんがえモード 變 不限步數的問題MODE

■オプション 變 MUSIC MODE



三級好料3 進入選版畫面

遊戲：TOTAL ECLIPSE TURBO
機種：PLAY STATION

如果要一氣打完20版的射擊遊戲《TOTAL ECLIPSE TURBO》的話，相信是一件十分困難的事，所以，如要很輕易的將這遊戲「解決」的話，以下的秘技大家一定要好好的記着！只要在PASSWORD的畫面中按着SELECT掣不放，再輸入「△、L1、□」，之後放開SELECT掣，再輸入「△、L1、□、△、L1、□」，這樣便可以進入STAGE SELECT的畫面。



■在MENU畫面時進入PASWORD畫面。

按着SELECT掣不放，輸入「△、L1、□」，之後放開SELECT掣，再輸入「△、L1、□、△、L1、□」



■STAGE SELECT畫出現眼前。



RIDGE RACER（P.S.）

<一項時常有熱心讀者提供既秘技>

增加使用車種

在遊戲起動時的太空怪獸遊戲中，如玩者能全滅敵機的話，於進入遊戲後便能使用共12台的賽車。

謎之車

在「EXTRA MODE」中如玩者取得第一位，那麼第十三台賽車——黑車便會出現，而如果在T.T. MODE與之比賽及勝出的話，那麼便能使用之。

逆走MODE

如玩者能於初級、中級、上級及T.T. MODE中皆取得第一名，那麼在再進入遊戲時便能在賽道選擇逆走的「EXTRA MODE」。

勁撞直升機

在第二個大彎的正前方是全條賽道最上落不定的一段，如玩者能以高速及配合好時間，那麼便有機會撞到正低飛的直升機，而在勝出後的重播畫面便會有有趣的情景發生。

看到牆後風景

在轉彎時如將車頭對準牆壁正面撞去，那麼畫面便會一瞬間變成藍色，而玩者如在此時按下START鍵的話便能看到牆後原來是青空及大海。

臨陣退縮之術

在正準備起步時，只要按著L1便會令倒數回轉，而在按R1便會反回賽道選擇畫面。

移動旗仔

於標題畫面時順序輸入L1、L2、R1、R2，成功後便能控制標題畫面中的旗仔，如按↑或↓便是X軸回轉、□或○是Y軸回轉、←或→是Z軸回轉、而×是擴大、△是縮小。

鏡之國MODE

在剛起步時，於跑出正式賽道前掉頭返回起步區，並以超過100km/h撞向背後的牆壁的話，玩者便能穿過及順利進入鏡之國，享受道路與正常方向相反賽道。

改變背景音樂

在遊戲開始前，於倒數之際按START，之後換入任何一隻音樂CD，之後再按START繼續遊戲，於是背景音樂便會變成另外一首歌，而筆者便曾一邊玩，一邊聽「第四次機械人大戰」的主題曲，煞是有趣。

雷電PROJECT（P.S.）

消除標題畫面

於出現選擇「雷電」及「雷電II」的畫面時，按下×鍵便能將標題文字消除及看到清楚的、無遮擋的示範畫面。

操作示範畫面

在示範畫面出現時，按著L1便能於示範畫面操作戰機。

EDIT MODE

在GAME OVER後，於續版字體出現時同時按L1＋L2＋R1＋R2便能進入EDIT MODE，玩者只要按START便能選擇「再START」或「返回選擇畫面」，此外更可改變爆彈的種類、畫面的大小及選擇「雷電」或「雷電II」。

增加CREDIT

非常簡單！於標題畫面中按下SELECT便能在遊戲開始時有9個CREDIT之多。

MOTOR TOON • GRAND PRIX（P.S.）

勁快起步

於GRAND PRIX以外的模式，在起步時黃燈亮時立刻按油門的鍵，時間配合的話汽車便會在起步時彈射而出。

STARBLADE α（P.S.）

使用連射

在標題畫面所有文字集齊時，順序輸入↑、↑、↓、↓、○、△、□成功的話便會有一爆炸聲。之後在進入遊戲後便會擁有連射機能，但在按START鍵以外的按鈕便會解除指令。此技亦可同時再使用無限續版。

無限續版

於標題畫面中輸序輸入↑、→、↓、←、×、×、×、成功後亦會有一爆炸聲，之後玩者便能無限續版。

利用滑鼠

此遊戲其實是可以滑鼠進行的，於使用滑鼠後遊戲便會輕易得多，而且十分便利。但要注意的是在模式選擇時滑鼠是會失去功用的。

DAYTONA USA（S.S）

增加使用車種

於SATURN MODE中，先將遊戲難易度調較到NORMAL以上，而在遊戲中每次晉身三甲後也會增加兩台可選用的賽車，至於車輛數目的上限則是10台。

以馬作賽

先在OPTION中將遊戲難易度（ENEMY LEVEL）調較至NORMAL以上，之後在遊戲模式中選用「SATURN MODE」，並且在初級、中級及上級中均取得第1位。之後在「SATURN MODE」中，玩者便可在「MISSION SELECT」中選「DAYTONA UMA」以馬匹作賽。此外，如在得到馬匹後，於80圈的初級、40圈的中級及20圈的上級中也取得第1位，那麼便可再選擇「DAYTONA UMA2」以子母馬作賽。

鏡之國MODE

相比起P.S.的「RIDGE RACER」鏡之國，此模式的使用便簡單得多，於賽道選擇時，玩者如按START決定便會玩到方向相反了的賽道。

速度賽

在選擇「TRANSMISSION」時以按START鍵決定，之後便會進入與電腦單對單決鬥的速度賽。

正上方視點

先將按鈕配置調較到B TYPE以外的配置，之後完成速度賽，並在「REPLAY」字體出現時選YES，而在重播時按視點上移的按鈕便會出現正上方的視點。

增加五秒時間

於初級賽道中，當看到計時板時，立刻看看上面的時間，如有六秒便按六次X，四秒便按四次X，如此類推，如成功的話便能令時間增加多五秒。

中級賽道的隱藏積分板

在中級賽道中以慢速逆走，在看見路邊的板便立刻正面撞向它，成功的話便能看到積分板上放棄比賽的訊息。

謝菲像轉動

於上級的賽道中，如玩者進行逆走，那麼在第二個圈時便會看到巨大的謝菲像也倒轉了，而且如在像前停下並連按X鍵的話，玩者便可看到謝菲像轉動。

選擇背景音樂

在遊戲出現「GENTLEMEN START YOUR ENGINES！」此字體時，玩者如按轉換視點的VR按鈕便可選擇遊戲的背景音樂。

利用指令增加使用車輛

在標題畫面中順序輸入↘、L、R、C、Y後再按START進入遊戲便能選擇共十台的車輛作賽。

卡拉OK MODE

先選擇街機模式，並且在賽道選擇時緊按↑來決定，之後在遊戲中，當背景音樂播出時便會有歌詞的字幕出現。

勁快起步

於中級及上級的賽道中，當信號燈轉紅時才立刻按剎車制，那麼引擎的轉數便會一剎那直達6000至6500轉，而在信號燈變成藍色時立刻放下剎車掣及按緊油門，於是汽車便會像火箭一般加速及以超高速起步。

無軚車出動

在進入維修站時，在工作人員換車軚之際同時按A＋B＋C＋START，之後玩者便可以無軚車行走。

以Mph表示速度

在標題畫面出現時，先插入2P的控制器，並同時按2P的X＋Y＋Z，於是在遊戲開始時便會以英語進行遊戲，而速度亦會由以km表示轉為Mph表示。

聽取世嘉遊戲音樂

在此賽中勝出後，玩者便會進入簽名畫面，而玩者如填上特定的名字便可聽到多個不同的世嘉音樂。而名字如下：AKI、ANI、AO.、ASA、A.B、A.Y、BNB、DEK、DST、EXN、E.R、GDA、GIC、GPR、G.F、HSB、H.O、H.S、M.M、NAK、OKA、ORS、OSI、O.R、PAI、P.D、P.P、QTT、R.M、SAO、SDI、SHO、SKH、SMG、S.B、S.C、S.F、IGA、ISO、JIM、J.B、J.M、KAG、KAO、KAZ、KEN、KOS、KOU、K.M、K.T、LAU、LGA、MAS、MIT、MMM、NAG、S.H、TAK、TET、TOR、TRS、T.B、UME、VFT、VMO、V.F、V.R、W.H、YAM、YAN、YOJ、YUI、.KK。

MYST（S.S）

隱藏模式

在標題畫面時，同時按A＋R＋L＋START便會進入附加模式「MAKING OF MYST」，在此模式中玩者可看到「MYST」的制作過程及制作人員留下的訊息（希望不是遺言吧.....笑！）。

鐵拳2（AD）

□=□ △=△ X=× O=○

→＝輕拍
→＝長入
＊＝方向桿拉回中央

ARMOR KING

Move	Command
BRAIN BUSTER	（接近）△+○
COCONUT CLASH	（接近）□+×
DDT	（接近）↙↙□+△
SEAMSTONE PILE DRIVE	（接近）↙→□+△
JAGUAR DRIVE	（接近）↓↘→□
GIANT SWING	（接近）→←↙↓↘→□
STENINA SCREW DRIVE	（接近）△+○↓↓↓+□+△
ONE TWO PUNCH	□△
ONE TWO UPPER	□△□
延髓斬	→→×+○or×+○
SATELLITE DROP KICK	→→→×+○
SEAL KICK	→→○
KNUCKLE BOMB	↗□+△
A KICK	（蹲下前進時）○x3or↓×+○○○
A KICK(counter)	（蹲下前進時）○x5
ELBOW DROP	（大跳時）△+○
SMASH UPPER	→→△
GRAND SMASH	→→＊△
DYNAMITE UPPER	↓↘△
FLYING CORSS CHOP	→→□+△
DOUBLE KNEE DROP	↑（or↗）×+○
FRANKEN DOWNER	（準備投出或防守時）↘×+○
R STRAIGHT+L UPPER	△□
BLACK SMASH	→＊↓↘△
DARK SMASH	→＊↓↘□
L STRAIGHT+R UPPER	（蹲下途中）□△
REVERSE DDT	（背後接近）□+×or△+○
SUPER KNUCKLE BOMB	↗□+△↓
JUMP IN SUPER KNUCKLE BOMB	↑（or↗）＊□+△↓
JUMP IN MOON SALT DROP	↑（or↗）＊□+○
JUMP IN A KICK	↑（or↗）＊×+○○○
JUMP IN KNUCKLE BOMB	↑（or↗）＊□+△
ARROW STRAIGHT	←□+○
BLACK SHOULDER ATTACK	→□+○
十連COMBO	□△□□＊△○○＊○□×

ROGER / ALEX

Move	Command
JUMPING POWER BOMB	（接近）△+○
ANIMAL 頭鎚	（接近）□+×
DDT	（接近）↙↙□+△
SEAMSTONE PILE DRIVE	（接近）↙→□+△
JAGUAR DRIVE	（接近）↓↘→□
GIANT SWING	（接近）→←↙↓↘→□
ONE TWO PUNCH	□△
ONE TWO UPPER	□△□
DROP KICK	×+○
SATELLITE DROP KICK	→→→×+○
SEAL KICK	→→○
KNUCKLE BOMB	↗or→or→
A KICK	（蹲下前進時）○x3or↓×+○○○
A KICK(counter)	（蹲下前進時）○x5
ELBOW DROP	（大跳時）△+○
SMASH UPPER	→→△
GRAND SMASH	→→＊△
DYNAMITE UPPER	↓↘△
FLYING CORSS CHOP	→→□+△
DOUBLE KNEE DROP	↑（or↗）×+○
FRANKEN DOWNER	（準備投出或防守時）↘×+○
R STRAIGHT+L UPPER	△□
L STRAIGHT+R UPPER	（蹲下途中）□△
背落	（背後接近）□+×or△+○
ANIMAL RUSH＆轉轉轉PUNCH	→→□△□△□
ANIMAL GIGATON PUNCH	←□
轉轉轉PUNCH	→＊□
ANIMAL KICK RUSH	↙○×○×○
ANIMAL後方回轉	（ANIMAL KICK RUSH中）←
ROLLING ANIMAL	↙○□
ANIMAL DROP KICK	←×+○
ANIMAL UPPER CUT	→＊↓↘□
TYR CUTTER	↙×
DROP KICK＆ANIMAL KICK RUSH	←×+○×○×○
ROLLING ANIMAL＆ANIMAL KICK RUSH	↙○□×○×○

新GAME時間表

● PLAYSTATION

11月發售遊戲

3日	海底大戦争	海底大戦爭	XING	5800日圓	STG
	ビョンド・ザ・ビョンド	BEYOND THE BEYOND	SONY COMPUTER	5800日圓	RPG
	ただいま惑星開拓中！	只今惑星開拓中！	ALTRON	5800日圓	SLG
10日	負けるな！魔剣道2～決めろ妖怪総理大臣～	不要輸！魔劍道2	DATAM · POLYSTAR	5800日圓	FIG
	パーフェクト　ゴルフ	完美哥爾夫球	SETA	7900日圓	SPG
17日	NIGHT HEADーザ・ラビリンスー	NIGHTHEAD THE LABYRINTHE	FUJI · TV	5800日圓	AVG
	戦略将棋　至高の定跡	戰略將棋　至高之定跡	EA VICTOR	6800日圓	ETC
22日	A. IV EVOLUTION GLOBAL	A. IV EVOLUTION GLOBAL	ART DINK	6800日圓	SLG
	ミラクルワールド	夢幻世界	WIZARD	5800日圓	ETC
	占都物語～その2～	占都物語～其之1～	東北新社	5800日圓	ETC
	ナムコミュージアム Vol. 1	NAMCO 博物館 VOL. 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	AI 将棋	AI 將棋	SOFT BANK	6800日圓	ETC
	アローン・イン・ザ・ダーク2	ALONE IN THE DARK 2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	オフワールド・インターセプターエクストリーム	OFFWORLD INTER-CEPTOR X DREAM	BMG VICTOR	5800日圓	STG
	ブルー・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥特警	RIVERHILL SOFT	6800日圓	AVG
24日	STRIKER～ワールド　カッププレミアム　ステージ～	STRIKER 足球	COCONUT JAPAN	6800日圓	SPG
11月	将棋　女流名人位戦	將棋　女流名人位戰	SETA	8500日圓	ETC
	燃えろ!!プロ野球 '95 DOUBLE HEADER	燃燒!!職業棒球'95 DOUBLE HEADER	JALECO	5800日圓	SPG
	ストソートファイターIIムービー	街頭霸王II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	ETC
	四柱推命ピタグラフ	四柱推命	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
	サラブレッドブリーダーII PLUS	純種馬王II PLUS	HECT	6200日圓	ETC

12月發售遊戲

1日	通天閣	通天閣	SONY MUSIC	5800日圓	ETC
	ブレイクスルー	BREAK THRU	翔泳社	5300日圓	RCG
	オセロフールドII夢と未知への挑戦	蘋果棋世界II	TSVKUDA	5800日圓	ETC
	REVERTHION	REVERTHION	TECHNO SOFT	價格未定	STG
	Dの食卓ーコソプリートグラフィックスー	D之食卓ーCOMPLETE GRAPHICSー	ACCLAIM JAPAN	8800日圓	AVG
3日	リッジレーサーレボリューション	RIDGE RACER REVOLUTION	NAMCO	5800日圓	RCG
8日	スノーマン	雪人	GAGA	5800日圓	ETC
	メタモルパニック DOKI DOKI 妖魔バスタース	妖魔 BLASTERS	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
15日	クラツック　ロード	CLASSIC ROAD	VICTOR	5800日圓	SLG
	STAHL FEDER～鉄甲飛空団～	STAHLFEDER～鐵甲飛空團～	SANTOS	5800日圓	STG
22日	テーマパーク	主題公園	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	キリーク・ザ・ブラッド2	KILEAK THE BLOOD 2	SONY MUSIC	5800日圓	AVG
	東京ダンジョン	東京 DUNGEON	角川書店	6800日圓	RPG
	ちびまる子ちゃん	圓子小寶貝	TAKARA	價格未定	ETC
29日	HORNEDOWL	HORNEDOWL	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	エコエコアザラク	暗黑巫師	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	でろーんデロデロ	DELOON	TECMO	價格未定	PZG
	HORNEDOWL 限定セット	HORNEDOWL 限定套裝	SONY COMPUTER	7800日圓	STG
中旬	祇園花	祇園花	日本物產	5800日圓	ETC
	土器王紀	土器王紀	BANPRESTO	5800日圓	AVG
下旬	PDウルトラマソイソベーダー(暫名)	PD 咸蛋超人太空侵略者(暫名)	BANDAI	價格未定	STG
	オーガソアンー亜人伝ー	亞人傳	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUNSOFT	6800日圓	ETC
	NINKUー忍空ー	NINKUー忍空ー	TOMY	5800日圓	ETC
12	アルナムの牙～獣族十二神従伝説～	亞娜姆之牙	RIGHT STUFF	3980日圓	RPG
	世界地図の読み方 '96(暫名)	世界地圖之閱讀法'96(暫名)	SONY COMPPUTER	價格未定	ETC
	フェーダ・リメイク！～エソブレム　オブヅャスティス	FEDA REMAX！～正義之紋章～	YANOMAN	6300日圓	SRPG
	四神の巻	四神之卷	VAP	6800日圓	ETC
	ウイニソグポスト　EX	WINNING POST EX	光榮	價格未定	SLG
	ROBO ・ PIT	ROBO. PIT	ALTRON	價格未定	ACT
	ニチブッアーケードクラシックス	日本物產街機經典集	日本物產	4980日圓	ETC
	CARNAGD HEART	CARNAGE HEART	ARTDINK	價格未定	SLG
	カオス・コントロール	CHAOS CONTRAL	VIRGIN . INTERACTIVE	價格未定	STG
	矢道純一極秘プロシエクト UFO を追え	矢追純一極秘計劃追踪 UFO	日本 CLARI 商業	7500日圓	ETC
	アジャイルウォーリア	空中戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	うえるかむはうす	WELCOME HOUSE	GUST	價格未定	AVG
	SIDEWINDER	SIDEWINDER	ASMIK	5800日圓	STG
	鉄道王 '96～いくせ億万長者!!	鐵道王 '96～去吧億萬長者!!	ATLUS	5800日圓	TAB
	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	NCS	5800日圓	STG
	門神伝 2	門神傳 2	TAKARA	價格未定	FIG

95年發售遊戲

95秋	ヴァンパイア	VAMPIRE	CAPCOM	5800日圓	FIG
95冬	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	6800日圓	RPG
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RCG
	実況チャンビオンレスラー	實況冠軍摔角手	TAITO	5800日圓	SPG
	ザ・ファイヤーメン2ビート&ダニー	THE FIREMAN 2	HOMAN	5800日圓	A AVG
	怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	スナッチャー	SNATCHER	KONAMI	5800日圓	AVG
	ストリートファイター ZERO	少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG
	戦門国家	戰鬥國家	SONY COMPUTER	5800日圓	SLG
	1950アメリカンドソームズ	1950美國夢	SONY COMPUTER	5800日圓	ETC
	NBAパワーダンカーズ	NBA 超級入樽高手	KONAMI	價格未定	SPG
95年	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTIART	價格未定	AVG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SONY COMPUTER	5800日圓	ETC
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SONY COMPUTER	6000日圓	RPG
	レッド・プラスム(暫名)	RED PRISUM(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	サクセスストーリー	成功物語	ALTRON	價格未定	SLG
	いがらしみきおの下カイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	日本の倶楽部(暫名)	日本之俱樂部(暫名)	ZOOMICS	價格未定	SPG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPG
	ゼロョンチャンプ PLUS(暫名)	ZERO 4 CHAMP PLUS(暫名)	MEDIA RING	價格未定	RCG
	ガンバード	GUNBIRD	ATLUS	5800日圓	STG
	黄昏の国のオード	黃昏國之詩	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG

96年1月發售遊戲

1日	ナムコマージャンスパローガーデン	NAMCO 麻雀	NAMCO	5800日圓	ACT
12日	水滸演武	水滸演武	DATAEAST	5800日圓	FIG
	マジカルドロップ(暫名)	魔法糖(暫名)	DATAEAST	5800日圓	ACT
下旬	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	あすが120% スペシャル BORNING Fest	ASUGA 120% SPECIAL BURNING Fest	FAMILY SOFT	5800日圓	FIG
	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	GENERAL	價格未定	ETC
	第4次スーパーロボット大戦S	第4次超級機械人大戰	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	厄(YAKU)～友情談疑～	厄～友情談疑～	IDDA FACTORY	日圓	
1月	ぱいるあっぷ・まーち	PILE UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	ザ・心理ゲーム	THE 心理 GAME	VISIT	7800日圓	ETC
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANAAI 國際電腦工場	5800日圓	AVG
	蜃気楼回廊	蜃氣樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	ビューポイント	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
	ハイオクタン	HI-OCTANE	EA VICTOR	5800日圓	RCG
	Defcon 5	Dofcon 5	MULTI SOFT	2900日圓	ACT
	キュイーソ	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	松方弘樹のワールドフィッツソグ	松方弘樹之 WORLD FISHING	B. P. S	價格未定	ETC
	グリルロジック	GRILL LOGIC	翔泳社	2900日圓	PUZ
	ニチブッマージャン(暫名)	日本物產麻雀(暫名)	日本物產	5800日圓	ETC
	DESCENT	DESCENT	BANPRESTO	價格未定	STG
	フローティングランナー～7っの水晶の物語～(暫名)	FLOATING RUNNER～7水晶物語～	XING	價格未定	AAT
	ライフスケイプ	無限生機	MEDIA QUEST	價格未定	ETC

96年2月發售遊戲

2日	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	A. STG
2月	ZORK I(ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	價格未定	AVG
	シェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	PGA TOUR GOLF '96	PGA TOUR GOLF '96	EA VICTOR	6800日圓	SPG
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800日圓	RCG
	ベルデセルバ戦記～翼の勳章～	翼之勳章	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
	RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	ネオ・プラネット	NEO・PLANET	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ドリフトキンブ土屋圭市 & 坂東正明首都高バレル	首都高 BATTLE	B.P.S.	價格未定	RCG

96年3月發售遊戲

25日	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	A. PZG
下旬	パチパチサーガ	賭博勇者	TEN 研究所	價格未定	ETC
	ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	價格未定	STG
	デットヒートロード(暫名)	DEAD HEAT ROAD(暫名)	日本物產	5800日圓	RCG
	鉄拳2(暫名)	鐵拳2(暫名)	NAMCO	價格未定	FIG
	刻命館(暫名)	刻命館(暫名)	TECMO	價格未定	SLG

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
美少女戦士セーラームーン Supers	美少女戰士 SUPERS	ANGEL	價格未定	FIG
マクロス デジタル ミッション VF-X(暫名)	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X(暫名)	BANDAI VISION	6800日圓	STG
JTCC 全日本ツーリングカー選手権(暫名)	JTCC 全日本旅遊車選手權	B.P.S.	價格未定	RCG

95年5月發售遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
テンション(暫名)	TENSION(暫名)	VAP	5800日圓	RPG

96年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
96春	チョロQ	Q版賽車	TAKARA	價格未定	RCG
	英語の鉄人センター	英語之鐵人 CENTRE	SONY COMPUTER	價格未定	RCG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉 魔幻槍	TAKARA	價格未定	ETC
	バーチャル飛龍の拳	VIRTUA 飛龍之拳	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	卒業～クロスワールド(暫名)	卒業～CROSSWORLD(暫名)	SOFIX	價格未定	ASLG
	それゆけXココロジー	X心理學	POLYGRAM	價格未定	ETC
	マッハGo Go Go(暫名)	賽車小英雄(暫名)	TOMY	5800日圓	RCG
	PAL－神犬伝説－	PAL－神犬傳說－	東北新社	價格未定	RPG
	すらいムしよう!(暫名)	模擬史萊姆!	東北新社	價格未定	SLG
	がんばれゴエモン宇宙海賊アコギング	大盜五佑衛門大戰宇宙海盜	KONAMI	價格未定	ACT
	東京 SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	ETC
	ゲッPロボ	Get P 機械人	YUMEDIA	5800	FIG
	ジャンピングフラッシュ2 アロハ男爵大弱りの巻(暫名)	JUMPING FLASH 2(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠	價格未定	SLG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠	價格未定	PZG
	悪魔城ドラキュラ X～月下の夜想曲～	惡魔城X～月下之夜想曲～	KONAMI	價格未定	ACT
	NOEL(暫名)	NOEL(暫名)	PIONEE LDC	價格未定	ETC
	パズルボブル2	PUZZLE BUBBLE 2	TAITO	價格未定	A.PZG
96年	Super 301 S.Q.(暫名)	Super 301 S Q (暫名)	日本物產	價格未定	STG
	APACHEアパッチ(暫名)	APACHE(暫名)	GUST	價格未定	STG
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	價格未定	STG
	火竜娘－柳判官－(男性版)	火龍娘－柳判官－(男性版)	GUST	價格未定	AVG
	プリンセスメーカー3	美少女夢工場3	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	ホームドクター(暫名)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	ブロキッズ	方塊小子	ATHENA	5800日圓	A.PZG
	ファミリーゲームス～アテナの家庭盤～(暫名)	家庭遊戲～雅典娜之家庭盤～(暫名)	ATHENA	5800日圓	ETC
	LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	A.AVG
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸～	KONAMI	價格未定	RPG
	ウルフファング	WOLF FUNK	XING ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	RING OF SIAS(暫名)	RING OF SIAS(暫名)	ATHENA	6800日圓	SPT
	シーバスフィッシング	SEABUS FISHING	VICTOR	價格未定	SPT
	火竜娘－高悠環－(女性版)	火龍娘－高悠環－(女性版)	GUST	價格未定	AVG
	TURF HERO(暫名)	TURF HERO(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	MONSTER FARM(暫名)	MONSTER FARM(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	ISC	價格未定	ETC
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SONY MUSIC	價格未定	RPG
	DX 人生ゲーム(暫名)	DX 人生遊戲(暫名)	TAKARA	價格未定	ETC
	ポリスノーツ	POLICENUTS	KONAMI	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
ショックウェーブ アサルト	SHOCKWAVE ASSULT	EA VICTOR	6800日圓	STG
放課後(暫名)	下課後(暫名)	B.P.S	價格未定	SLG
押忍 空手部 PS 版	押忍 空手部 PS 版	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
レボリューション X(暫名)	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ETC
天地無用!(暫名)	天地無用!(暫名)	XING	價格未定	AVG
Extreme Power(暫名)	Extreme Power(暫名)	PROFIRE	價格未定	STG
エキスパート(暫名)	EXPERT(暫名)	日本物產	5800日圓	STG
アイドル雀士スーチーパイII(暫名)	美少女雀士II(暫名)	JALECO	價格未定	ETC
RPG ツクール(暫名)	RPG 製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
トワイラ イトシンドローム	TWILIGHQ SYN-DROME	HUMAN	價格未定	AVG
フィッシュ・アイズ	FISH・EYES	PACK・IN・VIDEO	價格未定	ETC
ハイパー囲碁	HYPER 圍棋	AKC	價格未定	ETC
メルティランサー	MELO TELANCER	BLAZE	價格未定	SLG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
囲碁 PS(暫名)	圍棋 PS(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
Super Racer(暫名)	Super Racer(暫名)	BD	價格未定	RCG
ハエ男のスターツアー(暫名)	烏蠅男之星空之旅(暫名)	BD	價格未定	RCG
The 11th Hour～The 7th Guest II～	The 11th Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオン PS(暫名)	打喹大賽馬 PS(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ライブ・リミックス(暫名)	LIVE REMIX(暫名)	PROFIRE	價格未定	ETC
モトクロス(暫名)	MOTOCROSS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	RCG
RACE DRIVIN' a Go! Go!	RACE DRIVIN 'a Go! Go!	TIME WARNER	價格未定	RCG
X-MEN	X-MEN	CAPCOM	價格未定	FIG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SONY COMPUTER	價格未定	未定
大地の子供達～マーセルヴァの杖～	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
The Tower	The Tower	OPENBOOK	6800日圓	SLG
野球ゲーム(暫名)	棒球 GAME(暫名)	PROFIRE	價格未定	SPG
ドラえもん(暫名)	叮噹(暫名)	EPOCH 社	價格未定	ACT
FLY(暫名)	FLY(暫名)	MDBEE	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス(暫名)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
PS 版ファミスタ(暫名)	PS 版 FAMISTAR 棒球(暫名)	NAMCO	價格未定	SPG
マジックカーペット	MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
アーク ザ ラッド2	ARC THE LAD 2	SONY COMPUTER	價格未定	RPG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	熊之豬太郎	小學館 PRODUCTION	價格未定	ETC
アリーナ(暫名)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
スラム ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	價格未定	FIG
CRW/カウンターレヴォリューションウォー	CRW	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SLG
バイオハザード	BIOHAZARD	CAPCOM	價格未定	ETC
シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUNSOFT	價格未定	FIG
ビクトリーショット(暫名)	VICTORY SHOT(暫名)	VAP	6800日圓	SPG
ルパン三世 カリオストロの城(暫名)	無敵特務 加利賀之城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
WOLKENKRATZER－審判塔－	WOLKENKRATZER－審判之塔－	ASMIK	價格未定	RPG
HARD ROCK CAB	HARD ROCK CAB	ASMIK	價格未定	STG
キャプテン翼 J(暫名)	足球小將丁(暫名)	BANDAI	價格未定	SPG
三国志英雄伝	三國志英傑傳	光榮	價格未定	S.RPG
太閤立志伝II	太閣立志傳II	光榮	價格未定	S.RPG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀 兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
Wizard's Harmony	Wizard's Harmony	ARC SYSTEM WORKS	價格未定	SLG
スーパー忍者 悟空(暫名)	超級忍者 悟空(暫名)	SANTOS	價格未定	ACT
パペット スーピロミィ	PUPPET ZOO	HUMAN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	ETC
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
キングオブスタリオン(暫名)	打喹賽之王(暫名)	日本物產	6800日圓	SLG
競艇伝説(暫名)	競艇傳說(暫名)	日本物產	5800日圓	ETC
ハイパークレイジークライマー(暫名)	超級瘋狂爬樓(暫名)	日本物產	5800日圓	ACT
ガャラクシアン³(暫名)	GALAXIAN³	NAMCO	價格未定	STG
アドヴァンスドヴァリアブルジオ	ADVANCED V・G	TGL	價格未定	FIG
サイベリア	次元間諜	INTERPLAY	價格未定	AVG
ブラッドシェッド・ファクトリー(暫名)	BLACKJACK FACTORY(暫名)	INTERPLAY	價格未定	ETC
EO(暫名)	EO(暫名)	WARP	價格未定	ETC
XS(暫名)	XS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ヴァルナホース(暫名)	VALUNA HORSE(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
3D レミングス(暫名)	3D 北極鼠(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	PUZ
WipeOut(暫名)	WIPEOUT(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
ESPN Ertreme Games(暫名)	ESPN EXTREME GAMES	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
Destruction Derby(暫名)	WARHAWH(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	RCG
Warhawk(暫名)	WARHAWK(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
3D ゴルフ(暫名)	3D 哥爾夫球(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SPG
SPACE 2109(暫名)	SPACE 2109(暫名)	PROFIRE	價格未定	STG
バトルオブ……?(暫名)	BATTLE OF……?(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャルリモコン(ヘソポートエ)	VIRTUA 搖控	3D	價格未定	SLG

● SATURN

11月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権	世界飼育係選手權	MIZUKI	4800日圓	PZG
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(結城晶)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(結成晶)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(パイ・チェン)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(PAI)	SEGA	1280日圓	ETC
	KING THE SPIRITS	KING THE SPIRITS	ATLUS	5800日圓	RCG
17日	戦略将棋 至高の定跡	戰略將棋 至高之定跡	EA VICTOR	6800日圓	ETC
	野茂英雄ワールドツリーズベースボール	野茂英雄 WORLD SERIES BASEBALL	SEGA	9800日圓	SPT
	わーちゃんのお絵かきロジック	繪畫邏輯	SUNSOFT	4900日圓	PZG
	RAYMAN	RAYMAN	UBI SOFT	5800日圓	ACT
22日	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ぱっぱらぱおーん	巴臭方塊	ECOLE SOFTWARE	4800日圓	PZG
	オフワールド・インターセプターエクストリーム	OFF・WORLD・INTERCEPTOR X DREAM	IMAGINEEU	價格未定	STG
	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUNSOFT	5800日圓	FIG
24日	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	FEDA REMAX!正義之紋章	YANOMAN	6300日圓	S.RPG
	スーパーリアル麻雀グラフィティ	SUPER REAL 麻雀畫廊	SETA	8800日圓	ETC
	金沢将棋	金澤將棋	SETA	8800日圓	ETC
	バーチャコップ・バーチャガンセット	VIRTUA COP・VIRTUA GUN SET	SEGA	7900日圓	ETC
	ドラゴンボール Z 真武門伝	龍珠Z 眞武鬥傳	BANDAI	6800日圓	FIG
	バーチャコップ	VIRTUA COP	SEGA	5800日圓	STG
	シュトラール	SUTRAU	ALTRON	4800日圓	ADV
	四柱推命ピタグラフ	四柱推命 VITAGRAPH	SEGA	5800日圓	ETC

12月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1日	NBA JAM トーナメソトエディショソ	MBA JAM TOURNAMENT EDITION	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	BUG！ジャンプして、踏んづけちゃって、へっちゃんこ	BUG！	SEGA	5800日圓	ACT
	バーチャファイター2	VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	6800日圓 日圓	FIG
	HAT TRICK HERO S	HAT TRICK HERO S	TAITO	5800日圓	SPG
8日	ルハン三世 THE MASTER FILE	雷朋三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ウルフ・ホークフィールド)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (WOLF)	SEGA	1280日圓	ETC
	ファーザー・クリスマス	菲莎・聖誕快樂	GAGA COMMUNICATIONS	6800日圓	STG
15日	海底大戦争	海底大戰爭	IMAGINEER	6800日圓	STG
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルスコース～	THE・HYPER GOLF～DEVIL'S COURSE	VTC 東海	價格未定	SPCT
	DX 人生ゲーム(暫名)	DX 人生遊戲(暫名)	TAKARA	5800日圓	ETC
21日	クォヴマディス	QUOVADIS	GLAMS	6800日圓	S.RPG
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ラウ・チェン)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (LAU)	SEGA	1280日圓	ETC
22日	テーマパーク	主題公園	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	バーチャルフフォトスタヅオ(暫名)	VIRTUA PHOTO STUDIO	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	ETC
	NINKUー忍空ー～強気な奴等の大激突！	NINKUー忍空ー～強者之戰～	SEGA	5800日圓	ACT
	ゴジラ列島震撼	哥斯拉列島震撼	SEGA	5800日圓	SLG
	ダライアス外伝(暫名)	DARIUS 外傳(暫名)	TAITO	5800日圓	STG
	バーチャレーシング セガサターン	VIRTUA RACING SEGASATURN	TIME WARNER	5800日圓	RCG
29日	セガラリー・チャンピオンシップ	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	SEGA	5800日圓	RCG
下旬	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅	天地無用！魅御理溫泉之旅	YUMEDIA	8500日圓	ADV
	必殺パチンココレクション	必殺彈珠機 COLLECTION	SUNSOFT	6800日圓	ETC
12月	The Tower	The Tower	OPENBOOK	6800日圓	SLG
	湾岸デッドヒート	海灣 DEAD HEAT	PACK IN VIDEO	價格未定	RCG
	真・女神転生 デビルサマナー	眞・女神轉生 惡魔召喚者	ATLUS	6800日圓	RPG
	ダークセイバー	DARK SAVIOR	CLIMAXRPG	價格未定	ACT
	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	價格未定	ACT
	ブラック ファイアー	BLACK FIGHTER	VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	マヅカルドロップ	MAGIC GIRL DROP	DATA EAST	5800日圓	ETC
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTU	5800日圓	AVG
	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATAEAST	6800日圓	STG
	カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	結婚～Marriage～	結婚～Marriage～	小學館 PRODUCTION	7500日圓	SLG
	「日灼けの想い出」(＋姫くり)	陽光下之回憶	YANOMAN	5800日圓	ETC

95年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
95冬	提督の決断II	提督之決斷II	光榮	價格未定	SLG
	GOTHE II・天空の騎士	GOTHA II 天空之騎士	光榮	價格未定	SLG
	ストリートファイター ZERO	少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG
	ちびまる子ちゃんの対戦はずるだま	圓子小寶貝的對戰砌圖	KONAMI	價格未定	PZG
95年	ゼロヨンチャンプ Special(暫名)	ZERO 4賽車 Specia (暫名)	MEDIA RING	價格未定	RCG
	ガンバード	GUNBIRD	ATLUS	5800日圓	STG
	3Dポリゴン	3D POLGONE	GAMEART	價格未定	STG

96年1月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
12日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(舜帝)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(舜帝)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(リオン・ラファール)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (LION)	SEGA	1280日圓	ETC
	Jリーグ・プロサッカークラブをつくろう！	日本足球聯賽・創造職業球會！	SEGA	6800日圓	SLG
26日	ガーディアンヒーローズ	GUARDIAN HEROES	SEGA	5800日圓	ARPG
1月	アローン・イン・ザ・ダーク2	ALONE・IN・THE・DARK 2	EAVICTOR	5800日圓	ACT
	Defcon 5	Defcon 5	MULTISOFT	5800日圓	STG
	TECMO SUPER BOWL(暫名)	TECMO SUPER BOWL(暫名)	TECMO	5800日圓	SPG
	四柱推命ビタグラフ	四柱推命 VITAGRAPH	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
	フロ麻雀 極S	職業麻雀 極S	ATHENA	6800日圓	ETC
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANDAI INTERNATIONAL	8800日圓	AVG
	松方弘樹のワールドフィッシング	松方弘樹之世界垂釣	MEDIA QUEST	價格未定	RPG

96年2月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
9日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(影丸)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(影丸)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ジェフリー・マクワイルド)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列 (JEFFRY)	SEGA	1280日圓	ETC
2月	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	ALBERT ODYSSEY 外傳	SUNSOFT	價格未定	RPG
	RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	5800日圓	STG
	ZORK I (ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	價格未定	AVG
	ツーバスフィッツソグ	SEA BERTH FISHING	VICTOR	5800日圓	STG
	FIFA サッカー '96	FIFA 足球 '96	EA VICTOR	5800日圓	SPG
	ツェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	くるりん PA！	爆彈方塊	SKY-THINK SYSTEM	3980日圓	PZG

96年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
3月	HORROR TOUR	恐怖之旅	OCC	5800日圓	AVG
	レインドロップス	RAINDROPS	EAVICTOR	5800日圓	ACT
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTUREETC	GAME STUDIO	價格未定	RPG
	慶應遊撃隊 活劇編	慶應遊擊隊 活劇編	VICTOR	價格未定	ACT
	フィッソク甲子園	FISHING 甲子園	KING RECORD	9800日圓	SPT
96春	新世紀 エヴマソゲリオソ	新世紀 EVANGELION	SEGA	價格未定	AVG
	3×3 EYES～吸精公主～	3×3 EYES～吸精公主～	日本 CREATE	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル～forever with you～	心跳回憶～forever with you～	KONAMI	價格未定	SLG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳說	PIONEER LDC	價格未定	A.RPG
	大冒険セントエルモスの奇跡	大冒險 St. Elmos 之奇跡	PAI	6800日圓	S.RPG
	LUNAR(暫名)	LUNAR(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
	ナイトストライカー S	NIGHT STRIKER S	VING	價格未定	STG
	斉天大戦～孫悟空～(暫名)	齊天大戰～孫悟空～(暫名)	GLAMS	價格未定	S.RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800日圓	SLG
	メタルブラック	METAL BLACK	VING	價格未定	STG
	サクラ大戦	SAKURA 大戦	SEGA	價格未定	ETC
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE	SEGA	價格未定	RPG
	THOR～精霊王紀伝～	THOR～精靈王紀傳～	SEGA	價格未定	ARPG
96冬	大運動会(暫名)	大運動會(暫名)	INKREMAIN P	價格未定	SPG
96年	ジーコの考えるサッカー(暫名)	薛高之思考足球(暫名)	MIZUKI	價格未定	ETC
	AQUA WORLD 海美物語	AQUA WORLD 海美物語	MIZUKI	價格未定	SLG
	サクセスストーリー	成功物語	ALTRON	價格未定	SLG
	コットン2	綿花仙女 COTTON 2	SUCCESS	價格未定	SHT
	パチンコ倶楽部	彈珠機倶楽部	I.S.C.	價格未定	ETC
	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	GENERAL	價格未定	AVG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉 魔幻槍	TAKARA	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
レボリューション X	REVOLUTTON X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
エイリアン トリロジー	ATIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	未定
アイドル雀士スーチーパイII(18禁)	美少女雀士II(18禁)	JALECO	價格未定	ETC
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
誕生 S	誕生 S	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
ファンタジーアース(暫名)	夢幻大地(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
モータルコンバットII完全版	龍爭虎鬥II完全版	ACCLAIM JAPAN	價格未定	FIG
天外魔境外伝第四の黙示録	天外魔境外傳 第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
ARENA(暫名)	ARENA(暫名)	SOFT BANK	價格未定	RPG
囲碁	圍棋	ASCII	價格未定	ETC
NBA バスケットボール サタヲン	NBA 籃球 SATURN	SEGA	價格未定	SPG
ハイパーダービー(暫名)	HYPER 打啤賽(暫名)	CSK 總合研究所	價格未定	ETC
ハードコア	HARDCORE	VIRGIN INTERRACTIUE	價格未定	AVG
The 11 Hour～The 7th Guest II～	The 11 Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERRACTIUE	價格未定	AVG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
Super 301 S.Q.(暫名)	Super 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
US ドラッグチャンプ(暫名)	U.S. DRAGCHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RCG
V. R. 麻雀	V.R. 麻雀	日本物產	價格未定	ETC
重装機兵レイノス2(暫名)	重裝機兵 LEYNOS 2(暫名)	MASIYA	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン(暫名)	打啤大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
碁仙人(暫名)	圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	ETC
現代大戦略 Strikes(暫名)	現代大戰略 Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(暫名)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター(暫名)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
神罰 人生の意味	神罰 人生之意味	GAINAX	價格未定	SLG
TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	GENERAL	價格未定	AVG
ドラえもん(暫名)	叮噹(暫名)	EPOCH 社	價格未定	未定
実戦パチスロ必勝法3	賽戰角子老虎機必勝法3	SAMMY	價格未定	ETC
コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉 魔幻槍	TAKARA	價格未定	ETC
心霊呪殺師 太郎丸(暫名)	心靈呪殺師 太郎丸(暫名)	TIME WARNER	價格未定	ACT
ソーラー・エクリプス(暫名)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
ザ・ホード	THE HOOD	BMG VICTOR	價格未定	SLG
GEX ゲックス(暫名)	GEX(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	價格未定	SLG
ビューポイント	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ノバストーム	NOVA STORM	VICTOR	價格未定	STG
超兄貴～究極無敵銀河最強男～	超兄貴～究極無敵銀河最強男	NCS	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASPE	JALECO	價格未定	AVG
テラクレスタ NEO	TERA CURESTA NEO	日本物產	價格未定	STG

	空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GULIVER BOY	HUDSON	價格未定	RPG
	機動戦士ガンダム(暫名)	機動戦士高達(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	スラム　ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	價格未定	ACT
	Wizard's Harmony	Wizard's Harmony	ARC SYSTEM WORKS	價格未定	SLG

●超級任天堂

11月發售遊戲

2日	必殺パチンココレクション3	必殺彈珠機 COLLECTION 3	SUNSOFT	9980日圓	ETC
	紺碧の艦隊	紺碧之艦隊	ANGEL	10800日圓	SLG
10日	全国縦断ウルトラ心理ゲーム	全國縱橫超級心理遊戲	VISIT	9800日圓	ETC
11日	ロマンシング　サ・ガ3	浪漫傳說3	SQUARE	11400日圓	RPG
17日	新スター・トレック～大いなる遺産 IFD の謎を追え～	新星空奇遇記	德間書店	9800日圓	AVG
	ブロックくずし	撞磚	POW	5980日圓	ETC
	全国高校サッカー2	全國高校足球2	四次元	9800日圓	SPG
	レンダリング・レンジャーR²	RENDERING RANGER R²	VIRGIN INTERACTIVE	10800日圓	ACT
	ロゴスパニック　ごあいさつ	理性危機	YOTAKA	9800日圓	PZG
	上海　万里の長城	上海　萬里長城	SUNSOFT	9800日圓	PZG
24日	魔女たちの眠り	魔女們之休眠	PACK IN VIDEO	10800日圓	ETC
	スーパー億万長者ゲーム	超級億萬富翁遊戲	TAKARA	9800日圓	ETC
	リーディングジョッキー2	LEADING JOCKEY 2	CAROZZERIA JAPAN	9800日圓	SLG
	鬼神童子 ZENKI 電影雷舞	鬼神童子 ZENKI 電影雷舞	HUDSON	9980日圓	ACT
中旬	キャプテン翼 J THE WAY TO WORLD YOUTH	足球小將J世青之路	BANDAI	9800日圓	SPG
下旬	スーパーブラックバス3	超級黑鱸魚3	STARFISH	11800日圓	ETC
	リングにかけろ	拳鬥士	MASIYA	11800日圓	ETC
	パチ夫くん SPECIAL 3	彈珠小子 SPECIAL 3	COCONUT JAPAN	10800日圓	ETC
	ロゴスパニック　ごあいさつ	理性危機	YUTAKA	9800日圓	PZG
	ニチブツ　アーケード　クラシックス2　平安京エイリアン	日物街機經典集2　平安京異形	日本物產	5980日圓	ACT
	MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS	恐龍戰隊	BANDAI	價格未定	ACT
	スーパードンキーコング2	SUPER DONKEY KONG	任天堂	9800日圓	ACT
11月	スーパーブラックバス3	超級黑鱸魚3	STARFISH	11800日圓	SLG
11月	林海峯九段の囲碁大道場	林海峯九段圍棋道場	AKC 講談社	14800日圓	ETC
	ゼロヨンチャンプRR-Z	ZERO 4 CHAMP RR-Z	MEDIA RINGS	價格未定	RCG

12月發售遊戲

1日	Jリーグ　オーレ！サポーターズ	J LEAGUE 萬歲！SUPPORTERS	TECMO	9800日圓	SPG
	京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽 Parlor！パーラー！3	京樂・三洋・豐丸・奧村・太陽 Parlor！彈珠機！3	日本TELENET	11800日圓	ETC
	おーちゃんのお絵かきロジック	繪畫邏輯	SUNSOFT	6980日圓	PZG
	ロックマン×3	洛克人×3	CAPCOM	9800日圓	ACT
	水木しげるの妖怪百鬼夜行	水木茂之妖怪百鬼夜行	KSS	11800日圓	ETC
	ドカポン外伝～炎のオーディション～	DOKAPON 外傳～炎之試音～	ASMIK	8800日圓	ETC
	B. B. GUN～サバイバルゲーム～	B. B. GUN～SURVIVAL GAME	I'MAX	11800日圓	STG
	不思議のダンジョン2　風来のシレン	不思議之迷宮　風來之 SHIRUN	CHUNSOFT	11800日圓	STG
	BIG HURT ベースボール	BIG HURT　棒球	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
8日	クーリー　スカンク	奴隸鼬鼠	VISIT	9300日圓	ACT
	SUPER 桃太郎電鉄 DX	超級桃太郎電鐵 DX	HUDSON	價格未定	ETC
	ミッキーとドナルド　マジカルアドベンチャー3	米奇與唐老鴨夢幻冒險3	CAPCOM	9800日圓	ACT
	クロックワークス	CLOLK・WORKS	德間書店	7800日圓	PZG
	アメリカン　バトルドーム	美國 BATTLE DOME	TSUKUDV ORIGINAL	9800日圓	ACT
	MASTERS NEW 遥かなるオーガスタ3	MASTERS　哥爾夫球3	T & E SOFT	11800日圓	SPG
	アンジェリーク　プレミアム BOX	ANGELIQUE PREMIOM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	す～ぱ～ぷよぷよ通(2)	超級史萊姆方塊2	COMPILE	8800日圓	PZG
9日	ドラゴンクエストVI　幻の大地	勇者鬥惡龍6　幻之大上	ENIX	11400日圓	RPG
15日	ファイナル　ファイト　タフ	FINAL FIGHT TOUGH	CAPCOM	9800日圓	ACT
	ドラえもん 4のびたと月の王国	叮噹4大雄與月之王國	EPOCH社	9500日圓	ACT
	テーマパーク	主題公園	EA VICTOR	11800日圓	SLG
	聖獣魔伝ビースト&ブレイド	聖獸魔傳 BEAST & BLADE	B.P.S	11000日圓	SRPG
	テイルズオブファンタジア	TALES OF FANTASIA	NAMCO	11800日圓	RPG
	プリンセスメーカー～Legend of Another World～	美少女夢工場～另一世界之傳說～	TAKARA	價格未定	SLG
22日	天外魔伝 ZERO	天外魔境 ZERO	HUDSON	價格未定	RPG
	キャスパー	鬼馬小靈精	KSS	10800日圓	AVG
	イースV	伊蘇V YS V	日本 FALCOM	價格未定	A RPG
	黄龍の耳	黃龍の耳	DOW	價格未定	ACT
	バトルサブマリン	戰鬥潛艇	PACK・IN・VIDEO	9800日圓	STG
	ロードス島戦記	羅德島戰記	角川書店	10800日圓	STG
	レッスルマニア・ツ・アーケードゲーム	列席狂好者・街機版	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	ETC
	さくろの味	石榴之味	IMAGINEER	11800日圓	AVG
	月面のアヌビス	月面之死神	IMAGINEER	11800日圓	AVG
	TECMO SUPER BOWL III Final Edition	TECMO SUPER BOWL III最終版	TECMO	12800日圓	SPG
	将棋三昧	將棋三味	VIRGIN INTERACTIVE	9800日圓	ETC
	大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～	大爆笑人生劇場～束縛白領編～	TAITO	9800日圓	ETC
	スーパー将棋3～棋太平	超級將棋3～棋太平	I'MAX	12800日圓	ETC
27日	最強～高田延彦	最強～高田延彥～	HUDSON	10900日圓	ACT
28日	スーパーファミリーゲレンデ	SUPER FAMILY 滑雪場	NAMCO	8800日圓	SPG
中旬	プロ棋士人生シミュレーション　将棋の花道	職業棋士人生模擬　將棋之花道	ATLUS	12800日圓	ETC
	本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション2	本家 SANKYO FEVER 眞機模擬2	BOSS COMMUNICATION	10800日圓	ETC
	NEW ヤッターマン	新小雙俠	YUTAKA	9800日圓	ACT
下旬	G・O・D	G・O・D	IMAGINEER	11400日圓	RPG
	対局囲棋　韋駄天	對局圍棋　韋馱天	B.P.S	14800日圓	ETC
	スーパーチャイニーズワールド3	超級中國拳3	CULTURE BRAIN	9800日圓	ACT
	すぱぽ～ん DX	超級方塊 DX	YUTAKA	8800日圓	PZG
12月	ファーランドストーリー2	古大陸物語2	BANTRESTO	12800日圓	RPG
	ザ・グレイトバトルV	SD 快打V	BANPRESTO	9800日圓	ACT
	がんばれゴエモンきらきら道中～僕がダンサ～になった理由～	伍佑衛門4	KONAMI	9800日圓	AAT
	実況おしゃべりパロディウス	實況沙鍋曼蛇	KONAMI	9980日圓	STG
	SD ガンダム GNEXT	SD 高達 GNEXT	BANDAI	12800日圓	SLG
	スーパーファイヤープロレスリングX	火炎摔角X	HUMAN	11500日圓	SPG
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	價格未定	SLG
	幕末降臨伝 ONI	幕末降臨傳 ONI	BANPRESTO	12800日圓	RPG
	3×3 EYES～獣魔奉還	3×3 EYES～獸魔奉還～	BANPRESTO	10800日圓	AVG
	スーパー野球道	超級棒球道	BANPRESTO	12800日圓	SPG
	バトルテック3050	BATTLE TECH 3050	AKC 講談社	9800日圓	ACT
	戦国の覇者～天下布武への道～	戰國霸國～天下布武之道～	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	GO GO ACKMAN 3	GO GO ACKMAN 3	BANPRESTO	9800日圓	ACT
	ちびまる子ちゃん　めざせ！南のアイランド!!	圓子小寶貝～目標是南之島～	KONAMI	9000日圓	ETC
	もってけ　Oh！ドロボー	Oh！小偷	DATAEAST	9800日圓	ETC
	商人よ、大志を抱け!!	商人要胸懷大志!!	BANDAI	9800日圓	ETC
	美少女戦士セーラームーン Super S(暫名)	美少女戰士 Sailormoon Super S(暫名)	BANDAI	7980日圓	PZG

95年發售遊戲

95秋	MASK　マスク(暫名)	變相怪傑 MASK(暫名)	東寶	價格未定	ACT
95冬	厩舎物語～Stable Star～	厩舍物語～Stable Star～	KONAMI	價格未定	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	S.RPG
	鎧神戦記ミレニアムソード(暫名)	鎧神戰記　至福千華劍(暫名)	MAGIFACT	價格未定	SLG
	カオスシード	風水回廊記 CHAOS SEED	TAITO	9980日圓	RPG
	京楽・三洋・豊丸・奥村・大一・マルホン Parlor！パーラー！IV CR	京樂・三洋・豐丸・奧村・大一PARLOR！彈珠機IV CR	日本 TELENET	價格未定	ETC
95年	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世紀	VIRGININTERACTIVE	9800日圓	SLG
	魔導物語～はなまる大幼稚園児～	魔導物語～花園大幼稚園兒～	德間書店 INTERMEDIA	9900日圓	RPG
	JB　ザ・スーパーバス	JB THE SUPERBUS	NGP	價格未定	SLG
	フェソシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
	マサカソ伝説・スーパーRPG編	坂斧傳說・超級 RPG 編	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG

96年1月發售遊戲

1日	蓬莱学園の冒険！～転校生スクランブル～(暫名)	蓬萊學園之冒險(暫名)	J WING	12800日圓	RPG
3月	ガンハザード	前線任務 GUN HAZARD	SQUARE	11400日圓	A.RP
19日	なんでも!?タイホマン	逮捕人	NAMCO	9800日圓	ACT
26日	幼稚園戦記まだら	幼稚園戰記魔陀羅	DATAM POLYSTAR	9800日圓	RPG
26日	無人島物語	無人島物語	KSS	12800日圓	SLG
27日	スーパーマリオRPG	孖寶兄弟RPG	任天堂	9800日圓	RPG
中旬	峠・伝説　最速バトル	峠・傳說　極速之戰	B.P.S	10800日圓	RCG
下旬	一発逆転!!競馬・競輪・競艇	一發逆轉!!賽馬・賽單車・賽艇	POW	9800日圓	ETC
1月	的中競馬塾	的中競馬塾	BANPRESTO	9980日圓	ETC
	三国志英傑伝	三國志英傑傳	光榮	12800日圓	SLG
	信長の野望・天翔記	信長之野望・天翔記	光榮	12800日圓	SLG
	磯釣ソ　離島編	岸邊垂釣　離島編	PACK・IN・VIDEO	10800日圓	SLG
	忍たま乱太郎2	忍者亂太郎2	CULTURE BRAIN	9800日圓	ACT
	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～(暫名)	ATHENA 家庭遊戲(暫名)	ATHENA	9800日圓	ETC
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIONEERLDC	價格未定	RPG
	囲碁倶楽部	圍棋俱樂部	HECT	12800日圓	ETC
	NFL　クォーターバッククラブ '96	NFLMQUACTERBAAK CLUB '96	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	ETC
	レボリューションX	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	ACT
	SDガンダム(暫名)	SD 高達(暫名)	BANDAI	8800日圓	PZG

96年2月發售遊戲

23日	美少女レスラー列伝～ブリザードキッド乱入!?(暫名)	美少女摔角手列傳(暫名)	KSS	12800日圓	ACT
2月	モンスタニア	MONSTERIA	PACK IN VIDEO	10800日圓	ARPG
	将棋最強　実戦対局編(暫名)	將棋最強實戰對局編(暫名)	魔法株式會社	11800日圓	ETC
	銀河戦国羣雄伝　ライ	銀河戰國羣雄傳　雷	ANGEL	10800日圓	SLG
	牧場物語(暫名)	牧場物語(暫名)	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	シュラシュプール	趣怪滑雪	HUDSON	價格未定	SPG
	あかずの間	空房	VISIT	9800日圓	ETC

96年發售遊戲

3月	実戦パチスロ必勝法！山佐伝説	實戰角子老虎機必勝法！山佐傳說	SAMMY	價格未定	ETC

	実戦パチンコ必勝法2	實戰彈珠機必勝法2	SAMMY	價格未定	ETC
	フィッシング甲子園	FISHING 甲子園	KING RECORD	9800日圓	SPG
96春	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～	心跳回憶～在傳說之樹下～	KONAMI	價格未定	SLG
春	アルナムの牙	艾拉姆之牙	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
夏	爆走兄弟レッツ＆ゴー!!(暫名)	爆走兄兄 LET & GO!!(暫名)	ASCII	價格未定	RCG
96年	HT＆T　ドラゴンズヘヴン	HT&T 龍天堂	DATAEAST	價格未定	RPG
	Jumpin' Derby(暫名)	Junpin' Derby(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

ドレミファンタジー　ミロンのドキドキ大冒険	DO RE MI FANTASY 米洛之大冒險	HUDSON	9800日圓	ACT
トムとジェリー2　トムVSジェリー	湯姆與謝利2	ALTRON	9900日圓	ACT
新宿放浪記(暫名)	新宿放浪記(暫名)	POW	價格未定	ETC
GTレーシング(暫名)	GT RACING(暫名)	IMAGINEER	10800日圓	RAC
空想科学世界　ガリバーボーイ	空想科學世界 GULLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
みる・きく・あそぶ Fido Dido 救 Q BOX	看・聽・玩 Fido Dido 救 Q BOX	KANEKO	8800日圓	ETC
飛龍の拳プロ(暫名)	飛龍之拳 PRO(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
ファイティングアイスホッケー	格鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT	9980日圓	SPG
バーチャルレイク	VIRTUAL LEG	任天堂	價格未定	ETC
義経伝説	義經傳說	ASCII	9800日圓	RPG
ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	SLG
アルバートオディッセイ外伝 翼の記憶	歐柏傳說外傳　翼之記憶	SUNSOFT	價格未定	SLG
サウンドファンタジー	音樂工房 SOUND FANTASY	任天堂	6800日圓	ETC
レナスII－封印の使徒－	古代機械之記憶II－封印之使徒－	ASMIC	價格未定	RPG
シェラザード伝説・ザ・プレリュード(暫名)	西拉撒都傳說(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	A.RP
鮫亀	鮫龜	HUNSON	價格未定	PZG
海のぬし釣り(暫名)	海岸垂釣(暫名)	PACK.IN.VIDEO	價格未定	RPG
ピノキオ(暫名)	PINOKIO(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
ドナルドダックのマウイマラード(暫名)	唐老鴨的瑪域瑪拉度(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
'96全国高校サッカー大会(暫名)	'96全國高校足球大會(暫名)	魔法株式會社	價格未定	SOC
ポカポンタス(暫名)	POKAHONDAS(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
トイ・ストーリー	TOY STORY	CAPCOM	價格未定	ACT
スラムダンク・ショータイム	男兒當入樽・SHOWTIME	BANDAI	價格未定	SPG
機動戦士Zガンダム(暫名)	機動戦士Z高達(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
新機動戦記ガンダムW(暫名)	新機動戰記高達W(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
魔法陣グルグル2(暫名)	魔法陣轉轉轉2(暫名)	ENIX	價格未定	RPG
NINKU－忍空－	NINHU－忍空－	NAMCO	價格未定	ACT
SUPER　アメリカン・フットボール	超級美式足球	JALECO	9980日圓	SPG
赤ずきんチャチャ	紅頭巾査査	TOMY	9800日圓	ACT
必殺パチンココレクション4	超級彈珠機大全4	SUNSOFT	價格未定	AVG
晦－つきこもり－	晦	BANPRESTO	價格未定	AVG

● 3DO

11月發售遊戲

10日	ブラッド　エンジェルス	BLOOD ANGLES	EA VICTOR	5900日圓	SLG
	デイドラス～エピソード1：難破船のエイリアン～	DAEDALUS	HATNET	9800日圓	AVG
22日	ブルー・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥特警	RIVERHILL SOFT	6800日圓	AVG
	卒業II SPECIAL	卒業II SPECIAL	SHUR ROCK	7800日圓	SLG
	お姉さんといっしょ！着せ替えパラダイス　肺	與姊姊一起！更衣天國	B.P.S	6800日圓	ETC
	パズルボブル	PUZZLE BUBBLE	MICROCABIN	6800日圓	A PZG
下旬	ライズオブザロボッツ	RISE OF THE ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	FIG

12月發售遊戲

8日	ものしり自遊学～小倉百人一首編～	知識淵博自學遊～小倉百人一首編～	神鋼 HUMAN CREATE	7800日圓	ETC
	プロスタジアム	職業 STADIUM	三洋	5800日圓	SPG
15日	N.O.B Neo Organic Bioform	N.O.B Neo Organic Bioform	三洋	6800日圓	SLG
15日	DOOM	DOOM	EA VICTOR	5900日圓	ACT
	プロ野球　バーチャルスタジアム	職業棒球 VIRTUAL STADIUM	EA VICTOR	價格未定	SPG
12月	飯田譲治ナイトメアインタラクティブ Moon Cradle 異形の花嫁	異形之新娘	PACK.IN.VIDEO	價格未定	AVG
	The Tower	The Tower	OPENBOOK	6800日圓	SLG
	SHORT WARP	SHORT WARP	WARP	價格未定	ETC
	ロイヤルプロレスリング	皇家摔角	NATSUME	價格未定	SPG
	Autbahn Tokio	Autbahn Tokio	SUNEYE	6800日圓	AVG
	ファイナルロマンス2 HYPER EDITION	FINAL ROMANCE 2 HYPER EDITION	2 ENTERTAINMENT	7800日圓	ETC

95年發售遊戲

95冬	プリンセスメーカー2	美少女夢工場	MICROCABIN	7800日圓	SLG

96年發售遊戲

1月	キャスペー	CASPER	INTERPLAY	價格未定	AVG
	サイペリア	CYPELIA	INTERPLAY	價格未定	ACT
	誕生(暫名)	誕生(暫名)	Shar Rock	7800日圓	SLG
1月	Vゴールサッカー(暫名)	V GOAL SOCCER(暫名)	TECMO	價格未定	SPG
	レインドロップス	RAINDROPS	EA VICTOR	5900日圓	AVG
	Defcon 5	Defcon 5	MULTISOFT	6800日圓	SLG
	Dの食卓－Director's Cut－	D之食卓－Director's Cut－	WARP	價格未定	ETC
96春	ときめき麻雀パラダイス	心跳麻雀天堂	SONET	價格未定	ETC
96年	D之食卓2	D之食卓2(對應M2)	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ブルーフォレスト物語～風の封印～	藍森林物語～風之封印～	RIGHTSTUFF	價格未定	RPG
閉ざされた館	緊閉之館	STUDIO 3DO	價格未定	ACT
キャプテンクエーザー	CAPTAIN QUESTER	STUDIO 3DO	價格未定	ACT
クレーファイターII	CLAY FIGHTER II	INTERPLAY	價格未定	ACT
キッズ TV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPG
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4800日圓	SLG
ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
The 11th Hour ～The 7th Guest II～	The 11th Hour ～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ナオコとヒデ坊　算数の天才3	算術天才3	學晟	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才2	漢字天才2	學晟	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才3	漢字天才3	學晟	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊国語の天才1	日語天才1	學晟	3980日圓	ETC
ミステリアス・タロット	神秘 TAROT 牌	JALECO	價格未定	ETC
ハウスキーパー(暫名)	HOUSE KEEPER(暫名)	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
バーチャルプール	VIRTUAL POOL	INTERPLAY	價格未定	ETC
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAV	價格未定	ACT
PO'ed	PO'ed	STUDIO 3DO	價格未定	STG
王国のグランシェフ	王國之 GRANDCHEF	SARA INTERNATIONAL	價格未定	RPG
テレビのツボ　迷プロデューサー伝説	電視壺　迷之 PRODUCER 傳說	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
ストリート　ファイターII ムービー	街頭霸王II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	ETC
えいごで Go！	英語 Go！	學習研究社	5800日圓	ETC
RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	價格未定	STG

● NEO.GEO

11月發售遊戲

1日	ステークスウィナーG1　完全制覇への道	STAKES WINNER AI 完全制霸之路/CD・ROM	SAURUS	7800日圓	ACT
10日	ADK ワールド	ADK 世界／CD．ROM	ADK	8800日圓	ETC
17日	ソニックウイングス3	SONIC WINGS 3／匣帶	VIDEO SYSTEM	29800日圓	STG
24日	超人学説ゴウカイザー	超人學園 GOWCAIZER／CD-ROM	TECHNOS JAPAN	7800日圓	ACT
11月	ソニックウイングス3	SONIC WINGS 3／CD-ROM	VIDEO SYSTEM	價格未定	STG
	メタルスラッグ	METAL SLAG／CD ROM	NASUKA	價格未定	STG

12月發售遊戲

1日	サムライスピリッツ新紅郎無雙剣	侍魂・斬紅郎無雙劍／匣帶	SNK	32000日圓	FIG
8日	天外魔境真伝	天外魔境眞傳/CD・ROM	HUDSON	7800日圓	FIG
22日	サムライスピリッツ新紅郎無雙剣	侍魂・斬紅郎無雙劍/CD・ROM	SNK	8800日圓	FIG
12月	超鉄ブリキンガー	超鐵戰機／匣帶	SAURUS	價格未定	STG
96年	くにおの熱血門球伝説	熱血高校・熱血門球傳說/CD-ROM	TECHNOS JAPAN	價格未定	SPG

96年發售遊戲

	メタルステッグ	METAL SLAG	NASUKA	價格未定	STG
	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUND 餓狼傳說/匣帶	SNK	價格未定	FIG
	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUND 餓狼傳說/CD・ROM	SNK	價格未定	FIG
1月	超鉄ブリキンガー	超鐵戰機／CD ROM	SAURUS	價格未定	STG
	QP(サクセス)	QP／CD ROM	SAURUS	價格未定	PZG
96春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝(暫名)	眞說・侍魂武士道烈傳(暫名)／CD．ROM	SNK	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	ゴール！ゴール！ゴール！(暫名)	GOAL! GOAL! GOAL!(暫名)／匣帶	VISCO	價格未定	SPG
	NEO Mr. Do!	NEO Mr. Do! / CD . ROM	VISCO	價格未定	ACT
	パプル DEポン(暫名)	PUZZLE DE PON(暫名)／CD . ROM	VISCO	價格未定	ETC
	ゴール！ゴール！ゴール！(暫名)	GOAL! GOAL! GOAL!(暫名)／CD . ROM	VISCO	價格未定	SPG
	NEo Mr. Do!	NEO Mr. Do！／匣帶	VISCO	價格未定	ACT
	格鬥バレー(暫名)	格鬥排球(暫名)／CD . ROM	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPG
	ネオジオ CDオリジナル RPG	NEO . GEO CD 原創 RPG / CD . ROM	ADK	價格未定	RPG
	超神拳	超神拳(暫名)／CD . ROM	SAURUS	價格未定	FIG
	ワールドツアーゴルフ(暫名)	世界高爾夫之旅(暫名)／CD . ROM	NASUKA	價格未定	SPG
	NEO アクションゲーム(暫名)	NEO 動作遊戲(暫名)／CD . ROM	HUDSON	價格未定	ACT

● PC ENGINE

11月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
24日	銀河婦警伝説サファイア	銀河婦警傳說	HUDSON	6800日圓	SLG
11月	同級生	同級生	NEC AVENOE	8800日圓	AVG

12月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
12月	聖夜物語	聖夜物語	HUDSON	價格未定	RPG

95年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
95年	スペースファンタジーゾーン	太空幻想空間	NEC AVENUE	4800日圓	STG
	ヴァージン・ドリーム	VIRGIN. DREAM	德間書店 INTERMEDIA	8800日圓	SLG
	Dead of the Brain Ⅰ・Ⅱ	Dend of the Brain Ⅰ・Ⅱ	NEC HE	價格未定	AVG
	魔導物語Ⅰ～炎の卒園児～	魔導物語Ⅰ～炎之畢業兒～	NEC AVENUE	7800日圓	RPG

發售日未定遊戲

	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	Go! Go! バーディチャンス	GO！GO！哥爾夫球	NEC HE	7800日圓	SPG
	もってけたまご	小蛋…	NAXAT	6400日圓	PZG
	モンスターメーカー～神々の方舟～	怪物工場～衆神之方舟～	NEC AVENUE	價格未定	RPG
	DE・JA	DE.JA	NEC AVENUE	價格未定	AVG
	スチームハーツ	STEAM HEART	TGL	價格未定	STG
	Jリーグ　パワースタジアム	日本足球聯賽 POWER STADIUM	HUDSON	價格未定	SPG
	バザールでござ～る	鬥智猴子	NEC HE	價格未定	PZG

● PC-FX

11月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
10日	キューティーハニーFX	CUTEY HONEY FX	NEC HE	8800日圓	AVG
17日	ブルー・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥特警	NEC HE	8800日圓	AVG
24日	上海　万里の長城	上海　萬里長城	NEC HE	6800日圓	PZG
	ルナティックドーンFX	LUNATIC DAWN FX	NEC HE	8800日圓	RPG

12月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
12月	ときめき　カードパラダイス	心跳紙牌天國	NEC HE	8800日圓	ETC
	お嬢様捜査網	美女搜查組	NEC HE	價格未定	AVG
	パワードール　FX	POWER DOLL 特勤機甲隊2	NEC HE	8800日圓	SLG
22日	アニメフリーク　FX Vol. 2	ANIMEFREAK FX Vol. 2	NEC HE	6800日圓	ETC

95年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
95冬	ドーター　オブ　キングダム	皇國之女兒 DAUGHTER OF KINGDOM	NEC HE	價格未定	RPG
	アンジェリーク Special	ANGELIQUE SPECIAL	NEC HE	價格未定	SLG
	ベブルビーチの波濤(暫名)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPG
	麻雀FX(暫名)	麻雀FX(暫名)	NEC HE	價格未定	ETC
	レーシング(暫名)	賽車(暫名)	NEC HE	價格未定	RCG

96年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1月	ラストレベレーション	最後啓示	NEC HE	價格未定	RPG
3月	アニメフリーク FX Vol. 3	ANIME FREAK VOL. 3	NEC HE	價格未定	ETC
	MESTERS　遥かなるオーガスタ3	MASTERS 哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPG
6月	チップちゃんキーック！	IC 少女 KICK！	NEC HE	價格未定	ACT
7月	LAST IMPERIAL PRINCE	LAST IMPERIAL PRINCE	NEC HE	價格未定	RPG
96春	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	女神天国Ⅱ	女神天國Ⅱ	NEC HE	價格未定	RPG
	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語　修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	ユナFX(暫名)	銀河少女傳說 YUNA FX(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	天外魔境Ⅲ NAMIDA	天外魔境Ⅲ NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	バーチャルインベーダー(暫名)	VIRTUAL 太空侵略者(暫名)	NEC HE	價格未定	STG
	同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト4	DRAGON KNIGHT 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	きゃんきゃんバニーDX(暫名)	CAN CAN BUNNY DX(暫名)	NEC HE	價格未定	AVG
	負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	RPG
	VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	價格未定	AVG
	英雄志願(暫名)	英雄志願(暫名)	NEC HE	價格未定	RPG
	ガールズ　オンザ　パームトップ	GIRLS OF THE PALM TOP	NEC HE	價格未定	RPG
	鬼神竜子 ZENKI FX ヴァジュラファイト	鬼神童子 ZENKI FX	HUDSON	價格未定	ACT
	スーパーパワーリーグ FX	SUPER POWER LEAGUE FX	HUDSON	價格未定	SPG
	スーパーリアル麻雀 PV FX	SUPER REAL 麻雀 PV FX	NAXAT	價格未定	ETC
	デアラングリッサー(暫名)	超級夢幻模擬戰(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG

● MEGA DRIVE (32X)

10月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
27日	フォアマン　フォー　リアル	FOREMAN FOR REAL	ACCLAM JAPAN	8800日圓	SPG
	バットマン　フォーエヴァー	蝙蝠俠不敗之謎	ACCLAM JAPAN	8800日圓	ACT

12月發售遊戲

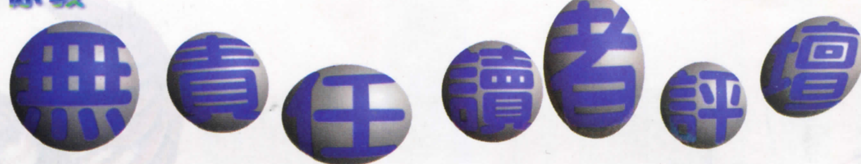
日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
12月	サージカルストライク	SURGICAL STRIKE	SEGA	6800日圓	STG
	ぺぺんが PENGO	PENGO	SEGA	4980日圓	AVG

發售日未定遊戲

	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	シャドウラン	SHADOW RUN	COMPILE	7800日圓	RPG
	魔導物語Ⅰ	魔導物語Ⅰ	COMPILE	價格未定	RPG


侍魂
SAMURAI SHODOWN III
The Art of Game


侍魂III
斬紅郎無雙劍
© SNK 1995
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE



來自加拿大的讀者

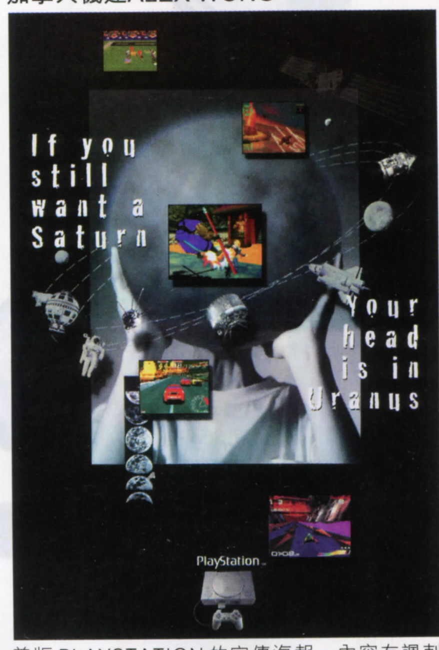
本人移居加拿大已久，乃是香港移民潮下的一名犧牲品。因為自己係一個機迷，早年已達到無GAME不歡，為機死，為GAME亡的境界。但係呢個荒蕪嘅加拿大，任何新事物都比人慢半拍，如要追上潮流，就必需要大量金錢購買日版GAME或機，例如日版PS GAME要$150，SS要$130，但可幸的是美版GAME經已比前更進步，並不是獨沽一味的打HOCKEY，行街打人。而且美版GAME雜誌亦更多樣化令本人覺得日本GAME書也比下去……例如「NEXT GENERATION」，「DIE HARD GAMEFAN」，「GAME PLAYERS」(教主按：此乃美國GAME書，恰巧與本刊同名同性)等都係全書粉紙彩頁，報導美，日，歐版的SFC，MD，PC-E，GG，GB，JAUGAR，300，PC-FX，IBM和近期佔最多頁數的PS和SS，而且更有幾本專寫秘技和攻略的，認真係百花齊放，互相輝映！

至於GAME方面，由於美國始終係慢人一步，以至SS在今年五月，PS在今年九月才推出，而兩部機嘅售價竟然相差什大，SS售$519加元加15%稅($30回佣)，PS售$399加元加15%稅，眾所周知PS係冇內部MENORY的而$399亦不包括任何GAME，只有一隻可玩三個GAME一關嘅DEMO碟，所以SEGA OF AMERICA的職員說，計落條數又係一樣，因為SS包VIRTUA FIGHTER，又有內部MEMORY，又有SEGA退番$30俾你做回佣(我都唔用，點解唔直接降低售價？？)而當我買下SS之後也覺得有點後悔！因為感覺太貴喇！又玩唔到日版GAME。但後來知道SEGARALLY，VIRTUA COP同VIRTUA FIGHTER 2會響今年內出同埋英國出了SS嘅MULTI-CONVERTER之後，才放下心頭大石！

在美國PS同SS嘅廣告戰就真係巴閉咯！原本SS同PS響五月初都對外公佈，主機會響九月頭才推出，但SEGA竟然擰轉背就係五月中在美國及加拿大搶先推出SS，同時發售嘅包括《DAYTONA USA》同《PANZER DRAGOON》等6個勁GAME，所以亦呃了不少心急嘅人買下來！(包括我！)而當PS快推出時候更在電視宣傳同專程上CNN造訪問，而宣傳POSTER更公然串SATURN個LOGO咁話，認真過份。

而響任天堂方面，各雜誌經已刊登由INTERNET DOWNLOAD落嚟嘅ULTRA 64手掣相，造形就認真特別，SATURN咁款嘅八掣排位，PS咁嘅款還有最新設計响中間握手嘅一粒"油門"制，據稱作用好似油門一樣，可以由淺到深，譬如賽車GAME，按得越深，揸得越快咁話.……發售日更定在日版後的四個月，售價約為$199美元，更包括一個GAME(ULTRA MARIO BROS)一個手制等.....本雜誌話D料堅過石堅喎！都唔知信唔佢好。至於GAME方面由於新開發嘅壓縮技術128MEG嘅GAME只會買家超任32MEG嘅價錢，而且未來大約97年左右256MEG嘅GAME大約只會賣16MEG嘅價錢咁話！還有CAPCOM嘅《STREET FIGHTER 3》將會在96年頭在街機推出而向96年署假將會移植在ULTRA 64上更離奇嘅係其他機種要等足成年至97年暑假先至俾移植。你話任天堂勁呀，定係CAPCOM買佢怕呀？

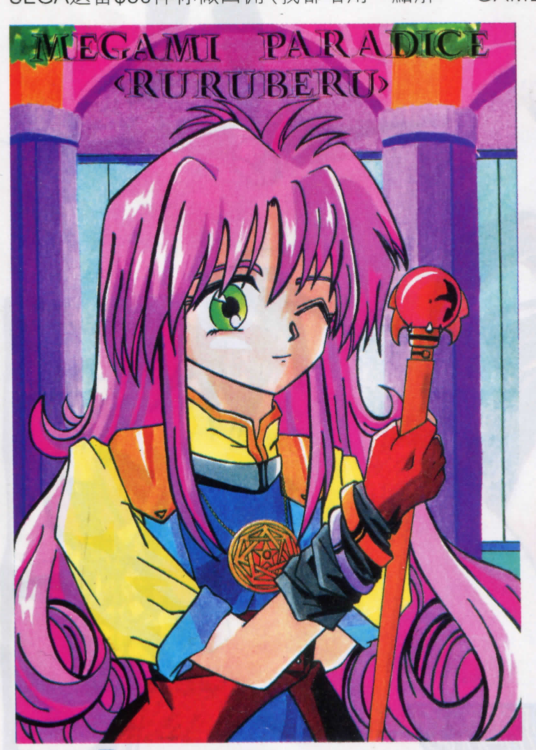
加拿大機迷ALEX WONG



美版PLAYSTATION的宣傳海報，內容有諷刺SATURN之嫌

提供：ALEX WONG

GAME畫郎



BY：珊



BY：L.P. LEE



遊戲跳蚤市場

讓 SNK CD 機
本人誠讓 SNK CD 機一部加 3 隻遊戲《真侍魂、餓狼3、KOF95》連火牛、2個 JOY PAD、帶機原裝手製一枝另有一枝 SAK 手製、原裝 AV 線，有一年多啲啲保養，此機出日文未經改過，八成新 $2300。另有 PS《鬥神傳》$300。註：餓狼 3 如有需要可送埋打原最最後的大佬。
聯絡方法:
辦公時間請電28489964堅洽,
晚上六時後請電25517500堅洽

出讓攻略本
出讓浪漫傳說 2 攻略本 10 元
有意請電 112931323，麥志傑洽

誠徵 SS 遊戲
本人誠徵 SS 遊戲 CD：（RIGLORD SAGA），（CLOCKWORK KNIGHT 上、下卷），（學校怪談花子來了）（學校之怪談），（真人街霸），（真實排球），（D之食卓），（大戰略），（DAYTONA USA）及舊 GAME（TAMA）！每隻大約 150 至 250 元！歡迎來電問價。
聯絡方法:星期一至五（晚上七時至十時）電26851949阿峰洽

交換 SS GAME
本人欲以 SS：《HANG GP，95》99% 新只是買了兩天，交換 SS《DAYTONA USA》。
有意者請晚上七時半至十時半電 26739879 李彥霆洽

聲明
一.來信如不按刊登規則指示將不會受理
二.本刊保留刊登信件的一切權力
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

讓 NEO GEO CD 機
讓NEO GEO CD機一部，包括兩個原廠手掣，原廠AV線、火牛，有盒，半年機，連 4 隻遊戲（真侍魂、餓狼3、KING OF FIGHTER 94、世界英雄 PERFEGT）。價 $3000 元。
聯絡方法：電：27434818（早 10：00-18：00），24152697（晚：19：00 後）阿銘洽

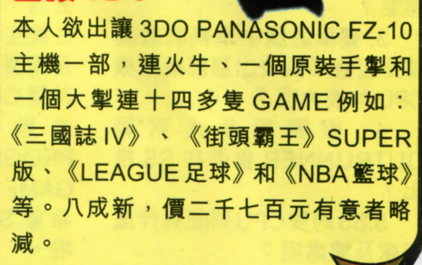
誠徵 3DO
本人誠徵 3DO (PANASONIC FZ-10) 電影卡 (VIDEO CARD) 價$1000元。
聯絡方法：晚上八時至十一時電 27560801 啟洽

交換制服
本人欲以 SATURN 版《新忍傳》(CD 10 成新）來交換海軍軍、民安隊，銀樂隊或基督少年之其中一個團體的制服，制服亦可交換其他超任盒帶。本人亦同時徵求 SATURN 的 DAYTONA，有意請列明細節寄香港銅鑼灣郵箱 30520 號明收。



誠讓 3DO VCD ADAPTOR
本人誠讓 VCD ADAPTOR FOR 3DO。可看任何 VIDEO CD 價 $1400（可講價）
聯絡方法：電 78002687（陳洽）

讓 3DO
現出售 PANASONICS REAL 3DO 一部，連跟機手掣一個、紅外線搖控手制兩個、火牛、天線、約 30 隻 GAME，可即玩 $2300 或用 PLAYSTATION 對換。
聯絡方法：電 25658186 內線 13（榮洽）或留電話。



出讓 3DO
本人欲出讓 3DO PANASONIC FZ-10 主機一部，連火牛、一個原裝手掣和一個大掣連十四多隻 GAME 例如：《三國誌 IV》、《街頭霸王》SUPER 版、《LEAGUE 足球》和《NBA 籃球》等。八成新，價二千七百元有意者略減。
聯絡方法：CALL 112246460 葉洽



誠讓 MD 及 MCD2 機
本人欲誠讓 MD 及 MCD2 機連 8 隻 CD 遊戲，全 $2700。另讓 SS《VIRTRA FIGHTER REMIX》$160，《RIGLORD SAGA》$270，《DAYTONA USA》$250，全九成新。有意者請電：27175923 於晚上 6 時至 11 時致電健洽。

電視遊戲信箱

萬眾期待嘅《VIRTUA FIGHTR 2》同《SEGA RALLY CHAMPION》終於決定分別在12月1日及12月29日推出，而任天堂新主機「NINTEN DO 64」，則有消息在今年年尾推出，今次真係好戲連場，誰勝誰負到年底就可揭盅，唔好忘記仲有一部PS同盛傳咗好耐嘅3DO M2。

次世代疑問

編輯先生：

1.《ACE DRIVER》、《CYBER CYELES》會否在PS推出？

2.《INDY 500》會否在SS推出？如可以嘅話，SS能否表現出其400KM/HR的速度感呢？

3.賽車遊戲中車輛的最高速是否直接反映出那部遊戲機CPU的能力呢？

4.街機嘅多人對戰OUTRUNNER會否在SS推出？

5.SS的雙CPU到底有什麼好處及壞處呢？

6.SS的新OS有什麼特別，是否新OS才會使用SS的另一顆CPU呢？

7.貴刊將來會否出現以下的專欄呢？

(I) 讀者投票嘅遊戲流行榜
(II)次世代主機嘅硬體剖擇
(III) 軟件製作過程嘅介紹
(IV) 製作人嘅訪問

P.S.(II，IV若能翻譯日本雜誌也很好)

8.在哪裏可以購買一些解釋背景畫面，動畫併合等原理的中文版或英文版書籍？如有的話，請告知及出售地點。

祝貴刊每期賣斷市。

次世代之迷

次世代之迷：

1.時未有消息，但可能性甚大。

2.《INDY 500》移植落SATURN上只係遲早嘅事；而以SATURN嘅機能及AM 1嘅能力，要將速度感忠實移植相信不難。

3.賽車GAME中嘅最高速度並唔足以顯示遊戲機CPU嘅速度及能力，但其中嘅速度感卻或多或少都可以顯示該CPU嘅實力。

4.《OUTRUNNER》未必响SATURN上推出，而32X嘅機會就比較大。

5.先講好處，如果用兩粒CPU，就可以分開執行一啲比較複雜嘅指令，減輕CPU嘅工作量，從而將CPU嘅工作速度提高；但壞處係如果要用兩粒CPU並列工作嘅話，所需之程式亦比較複雜，唔係每個PROGRAMER都有耐性去寫；以前PC-ENGINE嘅高性能主機SUPER GRAFIX亦是用雙CPU，但後來傳聞因其雙CPU在寫PROGRAM時太過複雜，從而令到PROGRAMER太花時間去寫GAME，最後就只好停產；只希望SATURN唔會好咁樣啦。

6.SATURN嘅新OS主要是令到遊戲中嘅角色有更暢順嘅動作。

7.第1項，第3項及第4項會加以詳細研究，至於第2項則已經响本刊第5期中登出。

8.閣下大可到旺角電腦中心二樓搵。

邊度買PS MEMORY CARD平

WATER DARGON：

你好，本人正想購買一部PLAYSTATION主機，所以有幾條關於PS嘅問題想請教你。

1.PLAYSTATION是否沒有內置SAVE RAM？

2.利用外置SAVE RAM CARD來SAVE PS嘅遊戲時嘅步驟是怎樣？

3.請問SAVE RAM CARD嘅價錢是多少？

4.是否在黃金商場買PS會平一些？

5.請問你覺得SATURN好還是SONY勁？

6.PLAY STATION的轉線器哪裏有售，價錢又如何？

非常感激你替我解答這些問題。

祝『遊戲誌』全體工作人員及忠實讀者們身體健康

讀者樂上

樂：

1.PLAYSTATION係冇內置SAVE RAM嘅。

2.只要插落機度，响有得SAVE嘅地方SAVE未得囉。

3.大約係$160-180左右。

4.未必一定，所以你應行多幾間

5.其實最好就係睇吓自己想玩嘅乜GAME好過啦。

6.如果係電視線路嘅轉線器，就可以到一比較大間嘅GAME舖度問，或者喺賣AV器材嘅公司都有可能搵到，而價錢就約莫係由數至數不等，視乎質素而定。

超任推出《KOF95》？

編輯先生：

本人是第一次寫信來嘅希望你能解答以下問題。

1.超任能不能出《拳皇94》或《拳皇95》呢？

2.《超級街頭霸王II X》版會否移植去超級任天堂？

3.超任可不可以製造一個增至64BIT增幅器？

4.超任可否製造類似世嘉嘅「光明與黑暗II」的RPG＋SLG嘅遊戲？

5.本人更希望編輯先生你能登長盡的「聖劍傳說3」攻略。

祝貴刊蒸蒸日上，銷量捷捷上升

一個忠實嘅『GAME PLAYERS遊戲誌』讀者
黃飛展上

黃飛展：

1.當然唔得啦，不過《KING OF FIGHTERS 95》就會出SATURN版。

2.照計應該唔會，其實《SUPER SF II X》出咗咁耐，乜你唔覺得過時咩？

3.64BIT嘅增幅器就冇啦，「NINTENDO 64」就將快會出。

4.其實《SUPER ROBOT大戰》系列就已經係PRG＋SLG。

5.已經响本刊登緊啦。

S-VIDEO靚定係RGB靚

WATER DRAGON：

您好，以下有些少問題，希望能盡快獲得解答：

1.請問你們嘅線人計劃是怎樣聯絡報料嘅收錢，有個朋友最近FAX咗個一級猛料到貴刊，但卻不知怎樣收錢。

2.有很多主機也能輸出S端子及RGB端子嘅，請問,兩者有何分別？何者嘅畫面比較靚？

3.有些PS遊戲嘅盒上會印有NTSC J嘅字樣，而有些卻沒有，究竟兩者有何分別？

祝遊戲誌早日進軍外國市場（日本除外）

AL.VL上

AL.VL：

1.如果你個朋友所提供嘅猛料被刊登嘅話，我也就會通

知佢，然後再寄張支票俾佢，你叫佢放心話，唔會走佢嘅。

2. 嘩！分別就大啦，首先，S-OUT 係將 VIDEO OUT 中嘅光度及顏色作分開輸入，其作用係減少光度及顏色之間嘅互相干擾。至於 RGB 輸出就係指將 VIDEO OUT 中顏色部份嘅 R（RED），G（GREEN），B（BLUE）分開獨立輸出，其質素當然比 S-OUT 高。

3. 基本上係冇分別嘅。

NEO GEO作品何時在SATURN上登場

WATER DARGON：

1. 在第九期中嘅 STREET FAXER 説過 NEO GEO 將會和 SEGA 合作，幾時正式合作，NEO GEO 嘅作品何時才會在 SS 上推出？

2.SS 將出嘅《龍珠Z》是不是同 PS 版一樣？

3. SS 是不是已把《DAYTONA USA》做到最好，那麼快推出嘅《SEGA RALLY》嘅畫面會否又好像《DAYTONA USA》樣，還是進步了不少？

4. 你覺得《V.F.2》是不是比不上《鐵拳2》在各方面？

5.SEGA 幾時才會推出《VIRTUA FIGHTER 3》？

6. SEGA 會不會出《DAYTONA USA》加強版？

7. 可否替我在「秘技工場」中登出 SS 版《男兒當入樽》嘅特別技例如：勾手走籃，空中拍球入籃？希望能刊登。

祝事業蒸蒸日上！

讀者老明上

老明：

1.NEO GEO 嘅《餓狼傳説3》及《K.O.F.95》已經決定喺 SATURN 上推出，據 WATER DRAGON 估計，大約要係明年初推出。

2. 當然唔係，SATURN 版嘅《龍珠Z真武鬥傳》係採用番以前 SFC 版同 MD 版嘅分割畫面模式，令到出勁招時氣勢大增。

3.《SEGA RALLY CHAMPION》確實係比《DATTONA USA》進步不少。

4. 當然唔係，因為兩者都係唔同玩法；《鐵拳2》係着重連續 COMBO，而《VF2》則着重以招破招。

5. 相信最快都要明年初

6. 仲未有消息住，但可能性都唔細。

7. 已經 PASS 咗俾「秘技工場」嘅負責人處理。

到底想問乜？

編輯先生：

本人第一次寄信來，希望編輯先生能夠解答問題。（THANK YOU VERY MUCH！）

1. 我想問那一間鋪頭有得賣《餓狼傳説》第一代，因為我去過好多鋪頭到，都話無得賣？

2. 隻 SEGA SATURN 個隻 VERSION 有嚜用呀！（WATER DRAGON 註：原文係咁，並無修改）

3.NEO GEO 隻《RPG 侍魂》你認為會不會是一隻精采作品？

祝貴刊業務蒸蒸日上

讀者 RICKY 上

RICKY：

1. 嘩，呢隻 GAME 出咗好耐啦，我諗你都要搵二手貨咯。

2. 老實講，在下 WATER DRAGON 真係唔清楚你想問乜，抱歉！

3.《真説侍魂武士道烈傳》應該係一隻非常出 RPG，俾心機等啦！

「天野愛」回信啦！

DEAR WATER DRAGON

HELLO！我是天野愛呀！你想見我？恐怕不能了？因為我要和「SHADOW LADY」玩呢！不如你幫我答以下嘅問題仲好啦！THANK YOU！

1. 為什麼「SQUARE」始終不肯加入 PS 和 SS 呢？

2.「任天堂」是否開出了非常優厚嘅合作條件，所以「SQUARE」才這麼「忠心」，一臣不奉二主？

3.PS，SS 是否在 11 月出「SF ZERO」？為什麼貴刊這麼低調，只在新 GAMES 發售表，刊出這個消息？

4. 我很不滿貴刊第七期再次刊出「SF ZERO」，「鐵拳」嘅必殺技。以前你們已詳細地介紹過了，今次美其名是「CD 出招必殺技全集」，其實是呃版位，欺騙讀者，你們有什麼解釋？

5. 有沒有 SFC「FF7」嘅圖片，我很想看看呢！

6. 由於貴刊是「全機種制霸」嘅，所以 132 頁嘅篇幅實在不夠，希望能加頁數和加價。（當然後者加價要合理。）

7. 你們有冇興趣在年尾搞個 95 勁 GAMES 選舉，並由讀者投票呢！（編輯也加入嘅話，當然會更具代表性。）

以下這題希望你能交給 J.J.

8. 可否刊出「SCF」嘅 SAILORMOON 格鬥版各人嘅超必殺技和隱藏技呢？

雖然第 4 題嘅語氣重了呢，但是都希望你能幫我解答以上嘅問題，

謝謝！

讀者天野愛上

天野愛（？）：

好！

老友，你唔扮 NEW HALF 啦！

1. 呢個問題係關乎到 SOFTWARE 公司本身嘅益上，其中可能有好多不為人知嘅事實，或者亦係未到時機發表。

2. 其實 SQUARE 係任天堂嘅地位非比尋常，只要考慮一下 SQUARE 每年嘅盈利就知，至於忠心……就算喺 SEGA 方面亦有啲好忠心嘅公司例如 SONIC，TRESURE 同 GAMEART，所以有咁嘅事都好平常。

3. 唉，其實係人都諗會出啦，而且根據本刊記者表示，呢隻 GAME 嘅完成已經好高，仲非常流暢添！

4. 嘩！駛唔駛用呢呀，欺騙呀呢啲咁嘅字眼呀；有錯係，先前已經登過部份出招表，問題係，唔通你叫啲真係記唔到咁多招嘅讀者揸住幾本書咁出去打街機咩？就算喺屋企用都會方便啲啦；而且又真係有人需要呢種出招表喎。

5.《FF VI》都仲未正式宣佈話出，咁又何來圖片呢？

6. 呢個問題我地已經開始討論，就快有結果。

7. 有，當然有，到時你記得支持先至好。

8. 嗱！嗱！嗱！你都想要出招表啦，證明我地唔係呃版位及欺騙讀者嘅。

算啦！其實一本雜誌有咁多專欄，未必（根本唔會）每一個專欄或題目都受所有讀者歡迎。所以先有咁嘅現象發生，WATER DRAGON 亦明白你嘅心情，正所謂：「愛之深、責之切也」。

邊度有HI-SATURN嘅行貨賣

編輯：

以下有幾個問題想請教閣下嘅：

1. 請問香港邊度有 HI-SATURN 行貨買，因為我在朋友口中聽到，有 HI-SATURN 買，但不知在邊度有得買，所以先請教閣下邊度有得買和價錢如何呢！

2. 請問《RAVE RACER》唔會移植到 S.S 上呢！

3. 請問街機嘅《ROCKMAN》幾時出，會唔會移植至次世代機之中呢？

祝貴刊捷捷上升！

VAMPIRE

VAMPIRE：

1. 其實香港係仲未有 HI-SATURN 嘅行貨賣，而市面上買到嘅都是水貨，不過如果間鋪頭肯負責保養嘅話都買得過嘅。

2. 我諗非常難啦，呢個唔係指機能而係指大家嘅利害關係，正如 PS 都唔會出《DAYTONA USA》。

3. 答信之時，相信已經得玩；移植嘅可能性唔少。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：<九龍旺角郵政信箱79489號>信封面請註明<遊戲誌．遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：

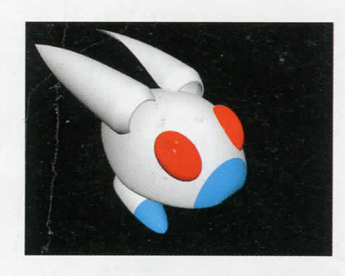
身份証號碼：

聯絡電話：

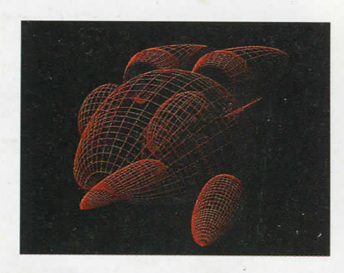
聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：



重賞之下 必有勇夫



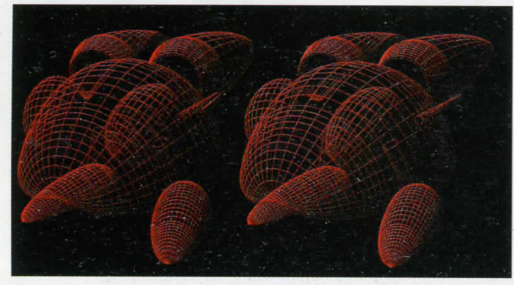
《遊戲誌》線人計劃

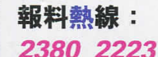
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

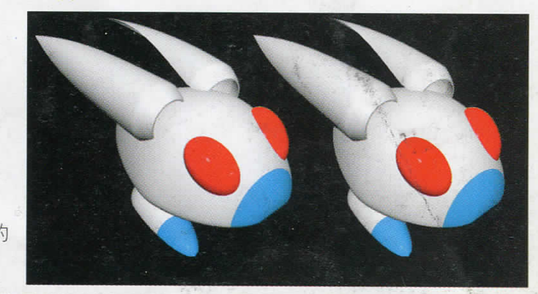
一級猛料 $100
二級勁料 .... $ 50
三級好料 .... $ 30
四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛





報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223

四洲吹波糖





吹

四洲吹波糖 · Fans 雙重大抽獎

1. 只要集齊10張包裝紙寄回，即可參加抽獎。
   每月送出**20**部**超級任天堂第二代**
2. 只要剪下盒底的抽獎表格寄回，即可參加抽獎。
   每月送出**20**部**新力(SONY)手提鐳射唱盤**

（詳情請參閱盒底及包裝紙上說明）

總代理：四洲貿易有限公司（四洲集團成員） 電話：27 999 777